CYBERPUNK RED

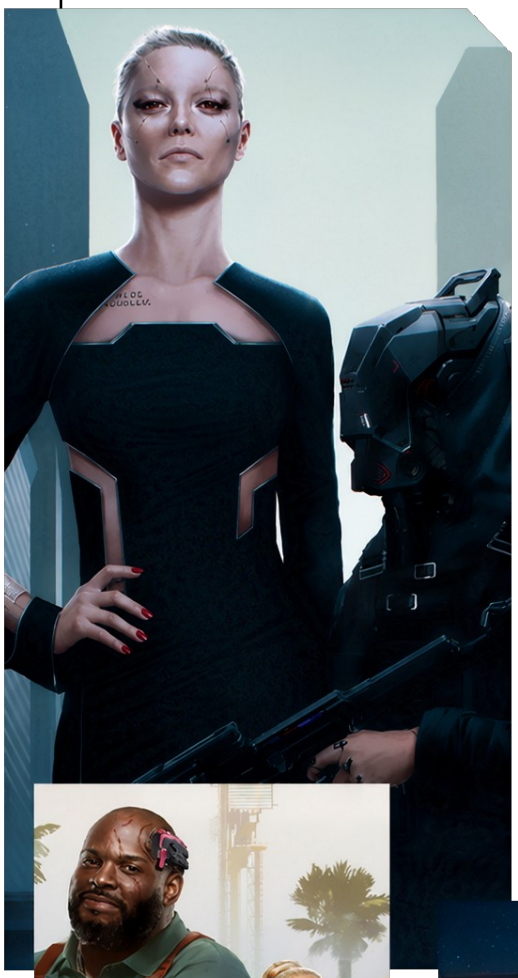
A ALVORADA NEON

CYBERPUNK

RED

GET THERE ALIVE, OR YOUR
SILVER HAND
FASTER!
SINCE 2020

ÍNDICE



/02

ANOS 2070's no Cyberpunk RED

/26

Alvorada Neon

/34

A Técnologia do Amanhã

/42

Nightcity em 2077

/62

O Dia a Dia na Alvorada Neon

01 ANOS 2070's NO CYBERPUNK RED

Os anos 2070 estão a apenas um passo de distância.

Esta seção é destinada a Jogadores e Mestres de Jogo que já possuem o livro básico de **Cyberpunk RED** e desejam adaptar para sua campanha atual as regras presentes no mundo do Cyberpunk 2077 e Cyberpunk Mercenários.

O período padrão do livro básico do **Cyberpunk RED** é o ano de 2045, mas se você quer jogar na era de David e V, nós entendemos. Nós também adoramos essa época!

Aqui estão as regras de que você precisa para incorporar ao seu jogo o que estamos apresentando no Cyberpunk 2077 e avançar a linha do tempo para os anos 2070. Há muito mais, é claro, mas não temos espaço para incluir tudo aqui. Por isso, as demais regras, veículso, cybernéticas e equipamentos terão de esperar por um livro maior. Por enquanto, estas adições serão suficientes para colocá-lo no caminho certo.

1. NEUROPORTAS

Durante a Criação de Personagem, todo Personagem pode escolher instalar uma Neuroporta como cibernética). Se o fizerem, a instalação é gratuita, não acarreta Perda de Humanidade e não reduz a Humanidade Máxima - tudo isso refletindo a experiência de uma vida inteira que o personagem teve para se acostumar com o dispositivo. Ah, e se quiserem instalar qualquer cibernética que não seja de grau médico, precisarão ter uma Neuroporta antes. É um requisito obrigatório. Até mesmo as cibernéticas antigas foram adaptadas para funcionar com as Neuroportas.

2. AJUSTES DE CARGO

Na década de 2070, Negociadores, a partir da Graduação 1, ganham a habilidade de obter itens Caros individualmente, unidade por unidade, mesmo quando não estão disponíveis de outra forma. Na Graduação 4, eles estendem essa capacidade para incluir itens Muito Caros. Na Graduação 7, a capacidade se estende a itens Luxuosos e, na Graduação 9, a itens Muito Luxuosos.

Executivos, Mídias e Roqueiros ganham a habilidade de obter itens Caros unidade por unidade, mesmo quando não estão disponíveis de outra forma, a partir da Graduação 4 em suas respectivas Habilidades de Cargo. Agentes da Lei ganham a habilidade de obter itens Caros relacionados ao seu trabalho (armas, armaduras e outros equipamentos, conforme determinado pelo Mestre) unidade por unidade, mesmo quando não estão disponíveis de outra forma, a partir da Graduação 4. Nômades ganham a habilidade de obter todas as motos e melhorias para motos unidade por unidade, mesmo quando não estão disponíveis de outra forma, a partir da Graduação 1. Essa habilidade se estende para todos os Veículos e Melhorias de Veículo a partir da Graduação 4.

Trilha-Redes ganham a habilidade de realizar Hacks Rápidos em cibernética como parte da Habilidade de Cargo Interface. Eles obtêm acesso a todos os Hacks Rápidos Simples (VD 6) na Graduação 1 de Interface, a todos os Hacks Rápidos Padrão (VD 8) na Graduação 2 de Interface, a todos os Hacks Rápidos Difíceis (VD 10) na Graduação 3 de Interface e a todos os Hacks Rápidos Avançados (VD 12) na Graduação 4 de Interface. Além disso, a habilidade Verradura da Interface muda de uma Ação de Carne para uma Ação de Rede. Por fim, na Graduação 3 de Interface, os Trilha-Redes superam automaticamente as defesas de firewall de nível básico de uma Neuroporta. Nenhum teste é necessário.

3. DISPONIBILIDADE AMPLIADA

Na década de 2070, a escassez é algo do passado para todos, mas é ainda mais coisa do passado para os ricos e poderosos. Pode-se dizer que... o futuro é distribuído de forma desigual. Se você realmente precisa de algo, mas não tem os contatos para consegui-lo, pode dispensar a necessidade de um Negociador ou do Mercado Noturno comprando-o diretamente de um fabricante ou revendedor autorizado.

Essa é a vantagem. A desvantagem? Você está pagando uma margem de lucro corporativa ao desembolsar o dobro do custo, a menos que o item seja feito sob medida, único em seu tipo ou que o Mestre impeça sua compra direta. Mas não pense por um instante que alguém comprará qualquer coisa do seu Mercenário por esse preço, mesmo que seja um Negociador ou um Executivo. Esse tipo de sobrepreço é para otários desesperados e gente com dinheiro sobrando para queimar.

4. HUMANIDADE ATUALIZADA

Na década de 2070, a vida pode até ter voltado ao "normal", mas o mundo continua uma droga. Para captar essa atmosfera da década de 2070, utilize a atualização apresentada neste livro (vide a seguir) para as regras de Trauma Mental do livro básico de Cyberpunk RED.

5. USE TUDO NESTE LIVRO!

Tudo neste livro é permitido. Para uma experiência ideal, certifique-se de que seus jogadores tenham acesso a isso quando criarem seus Personagens. Se você estiver jogando em 2045 e quiser usar qualquer coisa deste livro, sem problemas, alguém teve que inventar essas coisas em algum momento entre 2045 e 2070! Chame um Técnico. Afinal, é para isso que eles servem, não é?

HACK RÁPIDO DE CIBERNÉTICA

A seguir, apresentamos as regras para realizar Hacks Rápidos de Cibernética usando o sistema completo de regras de **Cyberpunk RED.** No mundo de 2077, a Ação de NET Backdoor agora é chamada de Violação, e também há 3 novas Ações de Rede (Conectar-se à Neuroporta, Realizar um Hack Rápido e Mapear uma Neuroporta) e 1 Ação de Carne (Conectar-se Diretamente à Neuroporta). A seguir, apresentamos cada uma delas em detalhes.

CONECTAR-SE A NEUROPORTA

O alcance no qual um Trilha-Redes pode realizar um Hack Rápido depende do hardware que ele está utilizando. Um Ciberdeque externo convencional ainda precisa estar a uma distância de até 6m (3 quadrados) ou 8m(4 quadrados), caso possua a opção de hardware adequada instalada, mas, se o Trilha-Redes estiver usando um Ciberdeque conectado a uma Porta de Ciberdeque de uma Neuroporta, esse alcance aumenta para 50m (25 quadrados)! Ainda é necessário ter uma linha de visão.

Um Trilha-Rede pode conectar-se à Neuroporta de um alvo visível. O alcance no qual um Trilha-Redes pode realizar um Hack Rápido depende do hardware que ele está utilizando. Um Ciberdeque externo convencional ainda precisa estar a uma distância de até 6m (3 quadrados) ou 8m(4 quadrados), caso possua a opção de hardware adequada instalada, mas, se o Trilha-Redes estiver usando um Ciberdeque conectado a uma Porta de Ciberdeque de uma Neuroporta, esse alcance aumenta para 50m (25 quadrados)! Ainda é necessário ter uma linha de visão.

Todas as Neuroportas são protegidas por uma segurança básica de firewall. Qualquer Trilha-Rede com Graduação de Interface 1 ou 2 deve ser bem-sucedido em um teste de Interface contra VD 6 para contornar essa segurança integrada ao usar uma Ação de Rede Conectar-se para acessar o sistema. Esse teste é realizado antes do teste resistido de Interface contra VONTADE que determina se o alvo percebe que está sendo hackeado. Trilha-Redes com Graduação de Interface 3 ou superior ignoram automaticamente essa segurança, sem necessidade de realizar qualquer teste. Trilha-Redes sempre sabem quando outro Trilha-Rede hackeou sua Neuroporta, portanto, nesse caso, o teste inicial pode ser ignorado.

CONECTAR-SE DIRETAMENTE A NEUROPORTA

Um Trilha-Redes também pode, com uma ação de carne, se conectar diretamente à Neuroporta de um alvo usando seu Link Pessoal (Plugue de Interface). Isso não pode ser feito em um alvo que não consinta, a menos que ele esteja inconsciente ou completamente imobilizado e incapaz de oferecer resistência física. Alvos conscientes percebem que estão sendo hackeados e podem tentar expulsar o Trilha-Redes inimigo normalmente.

Quando conectado diretamente a um alvo, um Trilha-Redes pode realizar 1 Ação de Rede adicional por Turno e pode ignorar quaisquer Passwalls instalados (mas não GELOS Negros). Conectar-se diretamente à Neuroporta de alguém exige

proximidade. Uma vez conectado, se o Trilha-Redes ou o alvo se mover mais de 2 m (1 quadrado) de distância, o plugue é arrancado e o hacker é forçado a sair da rede (Desconetado de Forma Insegura). O mesmo ocorre se seu Link Pessoal for arrancado ou rompido.

VIOLAÇÃO (BACKDOOR)

Alguns alvos adicionaram segurança extra às suas Neuroportas por meio de uma Cibernética conhecida como GELO Próprio. Para cada GELO Próprio instalado, o Trilha-Redes deve gastar uma Ação de Rede para contornar um Passwall, um processo conhecido como Violação, antes de poder iniciar um Hack Rápido. Para cada GELO Próprio instalado pelo alvo, a VD para Violar todos os seus Passwalls aumenta em 2 (VD 6 para um ICE Próprio, VD 8 para dois ICEs Próprios, e assim por diante). Violar um Passwall exige um teste de Interface contra sua VD.

TRILHANDO A NEUROPORTA

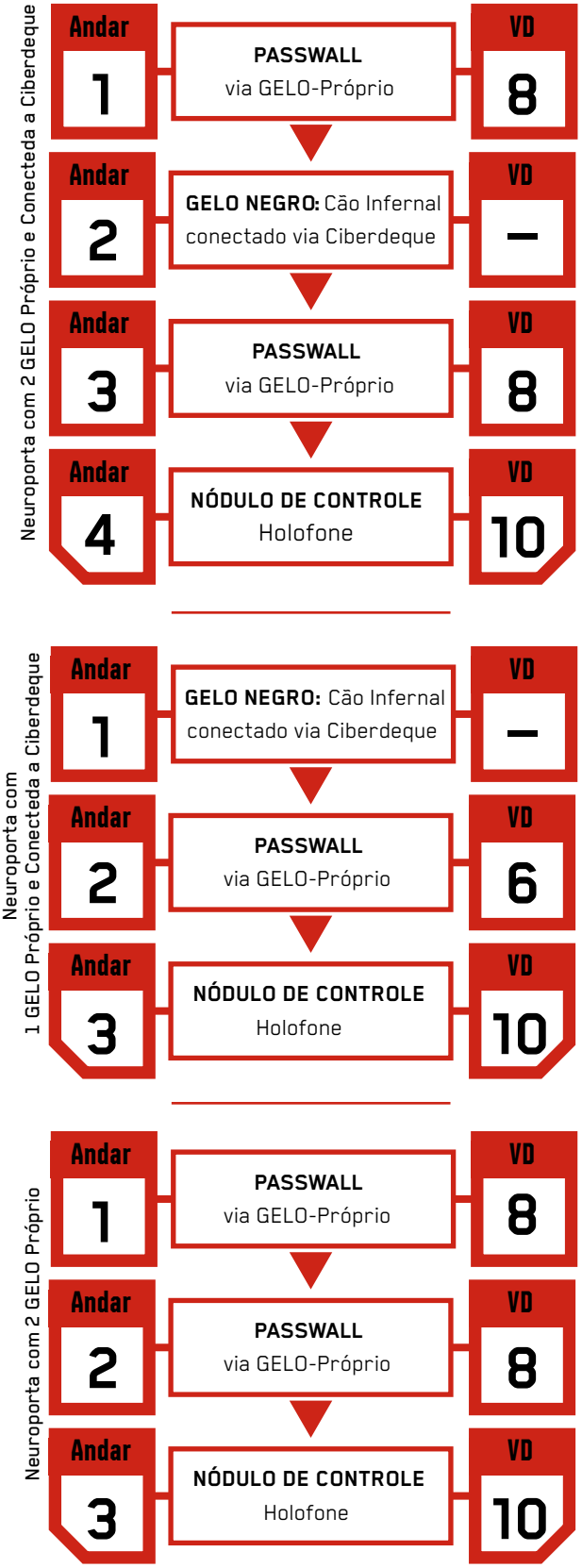
Como uma Ação (CdT 1) em seu Turno, o alvo pode tentar expulsar o invasor realizando um teste de VONTADE + Concentração + 1d10 contra Interface + 1d10 do Trilha-Rede. Se um Trilha-Rede for expulso da Neuroporta de um alvo, caso contrário, os Trilha-Redes permanecem conectados ao alvo até serem expulsos, até que eles (ou o alvo) saiam do alcance, até que se desconectem voluntariamente ou até que o alvo morra. Um Trilha-Rede pode conectar-se a múltiplas Neuroportas dentro do alcance, cada conexão exigindo uma Ação de Rede separada. Um Trilha-Rede pode permanecer conectado a quantas Neuroportas desejar.

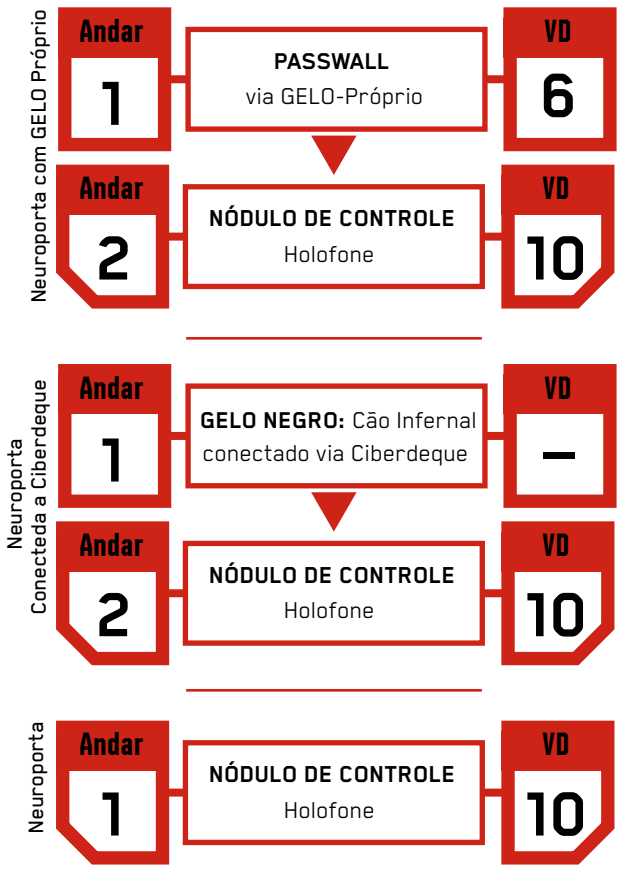
Se um Trilha-Redes for desconectado de uma Neuroporta por qualquer motivo que não seja usar a Ação de Rede Desconectar-se, ele é considerado como tendo se Desconectado de Forma Insegura e sofre as consequências normais. Se um Trilha-Redes for Desconectado de Forma Insegura da Neuroporta de um alvo, ele não poderá tentar invadir novamente esse alvo durante 60 minutos.

A Neuroporta de um alvo funciona como uma Arquitetura de Rede. Se ela não possuir nenhum GELO Próprio ou GELO Negro instalado, a sua Arquitetura de Rede terá um único andar – um Nódulo de Controle (VD 10) para o holofone conectado à Neuroporta. Caso contrário, a Neuroporta terá um andar para cada Passwall instalado e/ou GELO Negro conectado. As defesas iniciais de firewall de uma Neuroporta não são consideradas um Passwall e não ocupam um andar.

Neuroportas não podem instalar GELO Negro diretamente. Em vez disso, uma Neuroporta utiliza qualquer GELO Negro instalado em um Cyberdeck ao qual o usuário esteja atualmente conectado. A Arquitetura de Rede da Neuroporta se expande para acomodar esse GELO Negro. O usuário pode organizar os andares da forma que desejar, posicionando Passwalls, GELOS Negros e o Nodos de Controle do holofone em qualquer ordem. Trilha-Redes estão sempre Conectados à sua própria Neuroporta e podem sempre escolher interagir (e combater) outro Trilha-Redes que esteja invadindo seu sistema. Um TrilhaRedes não pode ser Desconectado da sua própria Neuroporta. Trilha-Redes podem deixar um Vírus na Arquitetura de Rede de uma Neuroporta caso alcancem seu último andar. Isso segue as regras normais apresentadas no livro básico de Cyberpunk RED.

» Seis Exemplos de Arquiteturas de Rede para Neuroportas





EXECUTAR HACK RÁPIDO

Abaixo está uma lista de Hacks Rápidos disponíveis para Trilha-Redes no Cyberpunk RED. Todo Trilha-Rede, seja que os jogadores interpretam ou NPCs, pode realizar esses Hacks Rápidos.

» Hack's Rápidos Simples (DV 6)

Inibição Motora: O atributo MOV do alvo é reduzido em 1 pelos próximos 60 segundos (20 Rodadas). Se o MOV for reduzido a 0, ele não poderá realizar uma Ação de Movimento.

Coque Sônico: O alvo sofre uma Lesão Crítica Audição Danificado (veja a Cyberpunk RED pag. 222), mas não sofre o Dano Bônus associado à lesão. O efeito dura 60 segundos (20 Rodadas).

» Hack's Rápidos Padrões (DV 8)

Superaquecer: O alvo entra em combustão. Ele sofre 4 pontos de dano diretamente aos seus PV ao final de cada um de seus Turnos até que o fogo seja extinto. Esse dano ignora a armadura, mas não reduz seu valor de proteção. Apagar o fogo requer uma Ação (ROF 1) que só pode ser realizada durante o Turno do próprio alvo.

Curto Circuito: O Mestre escolhe três peças de cibernética, exceto Cyberbraço, Cyberperna, Ciberolho, Sistema Ciberauditivo, Neuroporta ou uma Expansão de Cyberdeck para Neuroporta. Modificações instaladas nesses implantes, como Lâminas de Louva-a-Deus ou Visão com Baixa Luminosidade/Infravermelho/Ultravioleta, podem ser escolhidas. As cibernéticas selecionadas deixam de funcionar por 60 segundos (20 Rodadas).

» Hack's Rápidos Difíceis (DV10)

Falha de Cibernética: O jogador do Netrunner escolhe uma peça de cibernética do alvo, exceto uma Neuroporta ou uma Porta de Cyberdeque da Neuroporta, para se tornar inoperante por 60 segundos (20 Rodadas). Cibermembros tornados inoperantes funcionam como se estivessem sob os efeitos da Lesão Crítica Braço Quebrado ou Perna Quebrada (veja Cyberpunk RED pag. 221). Quaisquer modificações instaladas na cibernética selecionada também deixam de funcionar. Por exemplo, se um Cyberbraço se tornar inoperante, sua Lâmina de Louva-a-Deus implantada também deixará de funcionar.

Atrair: No início do próximo Turno do alvo, ele realizar uma Ação de Movimento controlada pelo Trilha-Rede, pois sente uma compulsão de investigar um ruído fantasma que somente ele consegue ouvir. Diferentemente de outros Hack's Rápidos, Atrair não alerta o alvo de que ele foi hackeado. Você não pode usar Atrair para conduzir alguém a um perigo físico óbvio.

Lentidão: O atributo MOV do alvo é reduzido em 1d6 pelos próximos 60 segundos (20 Rodadas). Se o MOV for reduzido a 0, ele não poderá realizar uma Ação de Movimento.

Sobrecarga Neural: Causa 3d6 de dano diretamente aos PVs do alvo. Esse dano ignora a armadura e não a reduz.

» Hack's Rápidos Avançados (DV12)

Fantoche: Você controla a Ação e a Ação de Movimento do alvo durante o próximo Turno dele. Você pode fazê-lo atacar a si mesmo com sua arma, puxar o pino de sua granada ou atirar em seu choomba. Todos os Testes são realizados usando os Atributos e Perícias do alvo, em vez dos do Trilha-Redes que está manipulando-o.

Ejeção de Caco: Desinstala e ejeta à força uma peça de Caco do alvo (à sua escolha, caso haja múltiplas instaladas) para um quadrado adjacente. Isso não funciona se o usuário tiver uma tampa de Caco (ou mesmo um pedaço de fita cobrindo o soquete).

Reinicializar Sistema: O alvo fica Inconsciente por 60 segundos (20 Rodadas) ou até ser despertado ao sofrer dano. Além disso, ele fica Caído.

PERDA E GANHO DE HUMANIDADE

A Perda de Humanidade faz parte da vida cotidiana em Night City. Sendo que a instalação de cibernética não é a única forma de isso acontecer.

Incidentes traumáticos e os Efeitos Ambientais de Longo Prazo (medidos no início de cada mês) de viver em condições horríveis – como miséria, fome ou a sobrecarga de informação opressiva de uma grande cidade – podem te afetar tão certamente quanto a instalação de uma Exoesqueleto Linear. Caminhe com cuidado e proteja sua mente.

Mas nem tudo é ruim. Às vezes, você se junta com seus chooms e tem uma noite para lembrar, e isso ajuda você a dar um passo para longe do abismo. Ter uma rede de apoio no Futuro Sombrio pode te ajudar a recuperar Humanidade.

Isso é chamado de Ganho de Humanidade e, assim como a Perda de Humanidade, acontece devido a um Incidente ou a um Efeito Ambiental de Longo Prazo (medido no início de cada mês). O Humanidade Máxima permitido pelas regras de terapia (Cyberpunk RED pag. 231) ainda se aplica. Este sistema atualiza e expande a seção de Trauma Mental do livro básico do **Cyberpunk RED.**

» Incidentes de Perda de Humanidade

Perda de H.	Exemplos de Incidentes
1d6	• Testemunhar tortura. • Participar de uma tortura. • Ser torturado. • Ideação homicida. • Receber uma ameaça de morte crível pela primeira vez. • Ser tratado injustamente pelo sistema de justiça. • Ser vítima de um assalto bem-sucedido na rua ou em casa.
2d6	• Testemunhar uma morte particularmente brutal. • Matar alguém pela primeira vez. • Sofrer um trauma físico ou mental extremo. • A morte de um ente querido longe de sua presença.
3d6	• Participar do assassinato de um inocente. • Testemunhar o assassinato ou a morte violenta de um ente querido.

» Ocorrências de Ganho de Humanidade

Ganho de H.	Exemplos de Ocorrências
1d6	• Derrotar um inimigo odiado que o prejudicou diretamente. • Alcançar uma catarse ao conquistar uma vitória simbólica. • Reconciliar-se com um familiar de quem estava afastado. • Fazer um amigo de verdade.
2d6	• Suas ações salvam uma vida. • Uma vez por semana, você e até dez amigos podem passar um dia fazendo nada além de festejar, gastando coletivamente pelo menos 1.000 eb.
3d6	• Vivencie um grande evento de afirmação de vida: noivado, casamento, adoção, nascimento de um filho ou a realização de um sonho. • Uma vez por mês, você e até dez amigos podem passar um dia fazendo nada além de festejar intensamente, gastando coletivamente pelo menos 10.000 eb.

» Fatores Ambientais de Longo Prazo de Perda de Humanidade

Perda de H.	Exemplos de Efeitos Ambientais (Calculado no início do mês simultaneamente ao Ganho de Humanidade, após você pagar pelo seu Estilo de Vida)
1d6	• Neste mês, você escolheu viver um Estilo de Vida Kibble. • No mês passado, você viveu um estilo de vida de Comida Não Fresca/Prepak de Boa Qualidade e passou a maior parte do tempo em uma grande cidade, sofrendo uma sobrecarga informação. • No mês passado, você dormiu principalmente em um Hotel Cubo. • No mês passado, você trabalhou para uma Corporação.
2d6	• No mês passado, um ente querido morreu. Você ainda não realizou uma cerimônia para ele. • No mês passado, você esteve no estado de ferimento Mortalmente Ferido uma vez ou no estado de Ferimentos Graves três ou mais. • No mês passado, você esteve preso por mais de uma semana. • No mês passado, você passou fome.
3d6	• No mês passado, você ficou preso em uma zona de guerra ou em uma área que estava sofrendo uma devastação devido a um desastrepor mais de uma semana.

» Fatores Ambientais de Longo Prazo de Ganho de Humanidade

Ganho de H.	Exemplos de Efeitos Ambientais (Calculado no início do mês simultaneamente à Perda de Humanidade, após você pagar pelo seu Estilo de Vida)
1d6	• Você tem pelo menos um verdadeiro amigo e interagiu de forma significativa com ele pelo menos uma vez no mês passado. • Você interagiu com sua família pelo menos uma vez no mês passado. • Você tirou pelo menos uma semana de folga no mês passado, na qual não fez nada além de relaxar e se divertir. Durante esse período, você não estava se recuperando de dano em PV ou Ferimentos Críticos. • No mês passado, você passou a maior parte do tempo fora de grandes cidades, sem sofrer dificuldades.
2d6	• No mês passado, você viveu um Estilo de Vida de Comida Fresca. • No mês passado, você dormiu principalmente em uma boa alocação.
3d6	• Você se qualificou para quatro ou mais Efeitos de Longo Prazo de Ganho de Humanidade ao mesmo tempo e para menos de três efeitos de Longo Prazo de Perda de Humanidade.

ARSENAL DA ALVORADA NEON

Em 2045, as armas eram mais simples, confiáveis e pouco dependentes de tecnologia avançada, refletindo um mundo ainda em reconstrução após o grande colapso, onde a sobrevivência e a manutenção prática eram prioridades. Já em 2077, o cenário é dominado por armas inteligentes, conectadas a sistemas de mira assistida, IA e cibernética, permitindo integração direta com o corpo e redes digitais.

DROGRAS DE RUA

» Imunobloqueadores

Custo por Dose: 100 eb (Premium)

Apesar do nome, essa droga usada no tratamento de pacientes em risco de ciberpsicose é na verdade um coquetel de imunobloqueadores, antipsicóticos e outras substâncias semelhantes.

Efeitos Primário

O usuário recupera 2d6 de Humanidade. Esse aumento de Humanidade não pode levar o usuário acima da Humanidade Máxima permitida via terapia (veja Cyberpunk RED pag. 229).

Esse efeito dura um mês, mas pode terminar antes, conforme definido pelo Mestre, em um momento inoportuno e estressante.

Efeitos Secundários (DV 21)

Qualquer Humanidade obtida por meio da droga é perdida. A cabeça do usuário fica estranha e sua visão é tomada por alucinações leves, concedendo -2 em todos os testes por 60 segundos (20 rodadas). Se, dentro desses 60 segundos, o usuário não injetar 2 doses de Imunobloqueadores como uma Ação, ele sofre 4d6 de Perda de Humanidade ao final dos 60 segundos (20 rodadas). Essa Perda de Humanidade não afeta a Humanidade Máxima permitida por terapia.

O Mestre pode aumentar a quantidade de doses necessárias dependendo de quão perto o personagem está de 0 de Humanidade e do nível de estresse da situação atual.

Se essa Perda de Humanidade reduzir o usuário a Humanidade negativa, ele entra em Ciberpsicose Extrema, e o personagem é entregue ao Mestre, que o interpreta de acordo com suas piores tendências. Diferente da Ciberpsicose Extrema típica, o Mestre pode escolher conceder ao personagem +2 em qualquer teste enquanto durar o efeito. O personagem é devolvido ao jogador caso sua Humanidade volte a um valor positivo. Diferente de outras Drogas de Rua, os Imunobloqueadores não são tecnicamente viciantes. A Dificuldade (DV) do Efeito Secundário serve apenas para evitar os efeitos acima.

MUNIÇÃO E APRIMORAMENTOS

Uma Reconfiguração é um tipo de acessório que pode converter uma arma de fogo de Cyberpunk RED em uma arma Balística, Inteligente ou Tecnológica. A instalação ou remoção de uma Reconfiguração leva 1 hora. Apenas um Reconfiguração pode ser instalado por vez em uma arma.

Armas Balísticas são armas de fogo clássicas que utilizam cartuchos convencionais de diversos tipos e calibres, modificadas para permitir o ricochete de disparos. Testadas e confiáveis, elas são caracterizadas por sua alta cadência de tiro e recuo significativo. São muito populares entre civis, agentes da lei e militares.

Armas Inteligentes são armas que utilizam tecnologia gyrojet para disparar munição guiada. As armas inteligentes se conectam aos seus operadores por meio de implantes cibernéticos – geralmente uma empunhadura inteligente – e utilizam sistemas de mira a laser ou sônicos para escanear o alvo e prever seus movimentos. Uma vez disparados, os projéteis gyrojet podem ajustar sua trajetória para acompanhar os deslocamentos do alvo.

Armas Tecnológicas são armas de fogo que incorporam tecnologia de canhão de trilho, disparando projéteis sólidos de alta velocidade impulsionados por carga eletromagnética. Embora possuam uma cadência de tiro menor do que outras armas de fogo, compensam isso com alcance impressionante e grande poder de penetração, capaz de perfurar a maioria das armaduras pessoais e até mesmo armaduras veiculares quando submetida a uma carga prolongada.

» Reconfiguração Balística

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Elegível: Todas as armas de fogo não exóticas.

A arma é reforçada para suportar esforço extremo, permitindo maior precisão.

Reconfiguração: Requer 2 espaços de costumização. Transforma a arma em uma Arma Balística.

Sempre que uma Arma Balística causar uma Lesão Crítica (ver Cyberpunk RED 187), o Dano Bônus dessa Lesão Crítico é aumentado em 5. Além disso, ao disparar esta arma, o usuário pode ricochetear seus tiros em peças de cobertura para atingir alvos dos quais tenha conhecimento, mas que estariam fora de um ataque normal por estarem atrás de cobertura ou fora da linha de visão. Ao realizar um tiro ricocheteado, o usuário sofre uma penalidade de -4 no seu Teste de Ataque. Se estiver realizando um Tiro com Mira, o usuári ignora a penalidade de -4 do ricochete e aplica apenas a penalidade do Tiro com Mira. Deve haver um caminho claro entre o ponto de ricochete e o alvo para que isso funcione.

Apesar da nova trajetória do disparo, o alcance do tiro aind é calculado com base na distância entre o usuário e o alvo. Para ricochetear um cartucho de espingarda, o usuário escolhe uma superfície a até 6m (3 quadrados) de distância como novo ponto de origem da dispersão, que então atinge todos os alvo dentro de uma área de 6 m(3 quadrados) em uma nova direção, definida pelo usuário (desde que o bom senso seja respeitado – um disparo de espingarda não pode ricochetear para trás de uma superfície da qual ele está refletindo).

» Reconfiguração Inteligente

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Elegível: Todas as armas de fogo não exóticas.

O interior da arma é desmontado e reconstruído, incorporando avanços em tecnologia de mira inteligente necessários para utilizar projéteis gyrojet aprimorados.

Reconfiguração: Requer 2 espaços de costumização. Transforma a arma em uma Arma Inteligente. Não pode ser instalado em uma arma que já possua um Link de Arma Inteligente.

A arma se torna uma Arma Inteligente e exige que o usuário esteja conectado a ela por meio de um Plugue de Interface Pessoal ou uma Empunhadura Subdérmica para operar. Ao realizar um Ataque à Distância com a arma, o usuário recebe +1 no teste. Além disso, a arma pode ser carregada com Munição Inteligente Aprimorada de todos os tipos que ela seja capaz de disparar. Se estiver carregada com qualquer outro tipo de munição, o usuário ainda recebe o bônus de +1 no seu ataque, mas não obtém os benefícios da Munição Inteligente Aprimorada.

» Aprimoramento Inteligente para Munição

Custo: 50 eb (Custoso) para 10 flechas, balas ou cartuchos.

Custo: 500 eb (Caro) para 1 granada ou míssel.

Elegível: Flechas, balas, cartuchos, granadas e mísseis.

A melhor munição para armas inteligentes.

A Munição Inteligente Aprimorada só funciona em uma arma designada como Arma Inteligente (isso não inclui armas com um acessório Link de Arma Inteligente). Ao usar Munição Inteligente Aprimorada, o usuário ignora todas as penalidades causadas por escuridão, fumaça, neblina ou qualquer tipo de obstrução visual.

Além disso, sempre que o usuário errar um ataque à distância por 5 ou menos em relação ao DV ao usar esta arma, ele pode tentar imediatamente acertar o mesmo alvo novamente.

Quando o usuário faz essa segunda tentativa, ele adiciona 14 ao seu teste, em vez da combinação padrão de ATR + Perícia + quaisquer bônus contra o DV do ataque original (lembrando que ainda pode adicionar SORTE). Todas as penalidades do primeiro disparo são mantidas na segunda tentativa.

» Reconfiguração Tecnológica

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Elegível: Todas as armas de fogo não exóticas, exceto pelo Lança granadas e o Lança mísseis.

A arma é reestruturada do zero para receber módulos de lançamento eletromagnético.

Reconfiguração: Requer 2 slots de acessório. Transforma a arma em uma Arma Tecnológica.

A arma é equipada com uma mira que pode enxergar contornos simples de alvos através de Cobertura Fina. Ao abrir mão da sua Ação de Movimento, um usuário pode carregar a arma. Uma vez carregada, a arma permanece assim até ser disparada ou até que 60 segundos (20 rodadas) se passem.

Enquanto carregada, o próximo ataque não explosivo da arma tem CdT 1 e pode atravessar Cobertura Fina (Cyberpunk RED pag. 182) e ignora metade do PP do alvo (arredondado para cima) em caso de acerto. A cobertura atravessada não perde PV's; os pequenos furos deixados não são grandes o suficiente para danificá-la.

CIBERNÉTICA

Em 2045, o mundo ainda estava se recuperando da Quarta Guerra Corporativa, e a maior parte da cibernética era funcional e utilitária. Os implantes tendendiam a ser mais volumosos, visíveis e especializados em tarefas específicas. Embora já existam membros cibernéticos, ciberolhos, interfaces neurais e aprimoramentos militares avançados, eles costumavsm exigir mais espaço físico e possuíam menor integração entre si.

Já em 2077, décadas de avanços tecnológicos permitiram a criação de implantes muito mais compactos, poderosos e integrados ao corpo humano. Sistemas neurais avançados, ciberolhos de alta performance, tecnologia de Trilha-Rede (Hacks Rápidos), biomonitores sofisticados e aprimoramentos corporais quase indistinguíveis de tecidos naturais tornaram-se comuns entre profissionais de elite. Além disso, a cibernética passou a oferecer não apenas melhorias funcionais, mas também personalização estética extrema, com materiais luxuosos e designs voltados para a exibição de status social.

» Sistema Berserk

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Instalação: Clínica

Perda de Humanidade: 7 (2d6)

Implante de regulação hormonal projetado para aprimorar a resposta de luta ou fuga do usuário.

Equipamento Neural: Este implante induz uma poderosa descarga de adrenalina sob comando. Quando ativado como uma Ação, o usuário ignora os efeitos dos estados de ferimento Gravemente Ferido e Mortalmente Ferido por 60 segundos (20 Rodadas), com uma exceção: personagens Mortalmente Feridos ainda devem realizar seus Testes de Morte.

» Neuroporta

Custo: 1000 eb (Muito Caro)

Instalação: Hospital

Custo de Humanidade: 7 (2d6)

Uma maravilha moderna, a Neuroporta é um pacote de controle de cibernética carregado com recursos extras, que vão desde um holofone até um visor de HUD. A Neuroporta é considerada tão seguro e discreto que a maioria das crianças recebe um logo cedo. Aprender a utilizá-lo faz parte do currículo de muitas escolas primárias. A instalação precoce está associada a melhores resultados na vida adulta, e o inverso também é verdadeiro. Aqueles que em 2077 não possuem uma Neuroporta ficam em desvantagem em relação aos seus pares e tendem a alcançar níveis mais baixos de educação e renda na vida adulta.

Para amenizar essa situação – ou, de forma mais cínica, lucrar com ela – empréstimos predatórios com juros altos são frequentemente oferecidos a famílias que não podem pagar por uma Neuroporta para seus filhos. Outras recorrem à Rua em busca de opções mais acessíveis para seus filhos, confiando em ripperdocs de fundo de beco.

Uma Neuroporta padrão não ucupa espaço de cibernética e inclui as seguintes cibernéticas em seu pacote:

- **Link Neural:** Um sistema nervoso artificial com fios, o ciberware básico necessário para usar Neuralware. O sistema possui 5 Slots de Opção para Neuralware, nenhum dos quais é ocupado pelas outras funções do Neuroport. Nenhuma das funções do Neuroport requer ciberware adicional para funcionar nem ocupa Slots de Opção em qualquer parte do usuário.
- **Holofone:** Um telefone totalmente funcional, capaz de acesso limitado ao CitiNet, chamadas, mensagens de texto e agendamentos. É controlado pela mente e não requer comandos vocais.
- **Biomonitor:** Este implante monitora pulso, temperatura, respiração, glicemia e outros indicadores, transmitindo constantemente essas informações para o HUD do usuário.
- **Virtu:** Também conhecido como Virtualizador, permite ao usuário experimentar apresentações virtuais, performances e até simulações. Também permite que Trilha-Redes vivenciem plenamente a Rede. Não permite a experiência de Braindances.
- **HUD:** Também conhecido como Chyron, as informações do Holofone, Biomonitor e de outras cibernéticas do usuário são projetadas no campo de visão por meio de conexão direta ao nervo óptico. Programas instalados no HUD podem até reagir aos pensamentos do usuário ou a bases de dados adicionais instaladas, identificando objetos e pessoas importantes, fornecendo transcrições de conversas e mídias e até traduzindo visualmente idiomas estrangeiros.
- **Dois espaços de caco:** Dois soquetes atrás da orelha ou no pescoço permitem a instalação rápida de até duas peças de cacos de cibernética e a leitura de cacos de dados (chips de memória).
- **Plugue de Interface:** Também conhecido como Link Pessoal, consiste em um cabo retrátil, geralmente embutido no pulso, que permite ao usuário se conectar diretamente a computadores.

» Braço de Gorila

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Instalação: Hospital

Perda de Humanidade: 14 (4d6)

Ele consiste em um braço cibernético reforçado com musculatura artificial e atuadores de alta potência, projetado para aumentar drasticamente a força física do usuário.

Customização de Ciberbraço: Requer 2 Espaços de Customização de Ciberbraço. Braço e punho reforçados que podem ser utilizados como uma Arma Corpo a Corpo Pesada de Qualidade Excelente. O usuário pode empunhar armas nesta mão do braço como se tivesse CORPO 11. Quando adquirido duas vezes e instalado em dois Ciberbraços diferentes, o usuário também pode arrombar portas/mover Cobertura Espessa, Estrangular e Derrubar como se tivesse CORPO 11.

» Monofilamento

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Instalação: Clinica

Perda de Humanidade: 7 (2d6)

Fio de monofilamento semelhante a um chicote, feito de material de altíssima resistência , com uma lâmina de corte de apenas uma molécula de espessura. Fica armazenado em um implante cibernético no braço. Quando ativado, ele se projeta e pode ser usado como uma arma de ataque.

Customização de Ciberbraço: Chicote de monofilamento que pode ser ocultado com sucesso sem a necessidade de um teste. Arma Corpo a Corpo Pesada Exótica de uma mão, capaz de realizar ataques corpo a corpo a até 6 m (3 quadrados) de distância. Sempre que um Monofilamento causar um Ferimento Crítico, o agressor rola duas vezes na tabela de Ferimentos Críticos e escolhe a opção que preferir para sua vítima sofrer.

» Lâmina Mantis

Custo: 500 eb (Caro)

Instalação: Hospital

Custo de Humanidade: 14 (4d6)

São lâminas retráteis instaladas nos braços do usuário, que se projetam a partir dos antebraços como armas afiadas, lembrando as patas de um louva-a-deus (daí o nome Mantis). Elas foram projetadas com letalidade e ocultação em mente, tão eficazes quanto chamativas.

Customização de Ciberbraço: Requer 2 Espaços de Customização de Ciberbraço. Uma Arma Corpo a Corpo Pesada de Qualidade Excelente de uma mão que pode ser ocultada com sucesso sem a necessidade de um Teste e pode ser sacada e guardada sem uma Ação. Enquanto a arma estiver "ativada", o usuário não pode segurar nada na mão deste braço. Quando adquirida duas vezes e instalada em dois Ciberbraços diferentes, o usuário pode ignorar a penalidade normal de movimento ao escalar enquanto ambas as armas estiverem ativadas.

» Módulo Ex-Disk

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Instalação: Hospital

Perda de Humanidade: 3 (1d6)

Implante que aumenta a capacidade do cérebro de armazenar e processar informações relacionadas a Trilhar-Redes.

Equipamento Neural: Requer uma Neuroporta com Ciberdeque. Cada instalação contém um Espaço de Customização apenas para Hardware de Ciberdeque. Todo Hardware instalado nos Ex-Disks de um usuário é considerado como instalado em qualquer Ciberdeque conectado à Porta de Ciberdeque da Neuroporta do usuário. Um usuário com dois ou mais Ex-Disks ganha uma Ação de Rede adicional a cada turno enquanto estiver fisicamente conectado a um Ponto de Acesso por meio de seu Plugue de Interface Pessoal.

» Soquete de Ciberdeque para Neuroporta

Custo: 100 eb (Premium)

Instalação: Hospital

Custo de Humanidade: 3 (1d6)

Este soquete montado no pescoço conecta um Ciberdeque diretamente ao corpo, aumentando muito seu alcance.

Equipamento Neural: Requer Neuroporta. Um soquete especializado adicional é instalado na parte de trás do pescoço do usuário para a inserção de um Ciberdeque. Em 2070, todos os Ciberdeque estão disponíveis em versões compatíveis com o Soquete de Ciberdeque para Neuroporta, pelo mesmo preço dos formatos mais tradicionais, embora tais deques não possam aceitar opções de hardware. Qualquer Ciberdeque compatível com um Soquete de Ciberdeque para Neuroporta pode ser instalado/removido dessa conexão como uma Ação.

Enquanto instalado, o usuário é considerado totalmente conectado ao Ciberdeque e recebe os benefícios de qualquer hardware instalado em seu traje corporal (ou similar). O alcance de qualquer Ciberdeque instalado é aumentado para 20m (10 quadrados) para conexão com Arquiteturas de Rede normais e 50m (25 quadrados) para conexão com outras Neuroportas. Paredes ainda bloqueiam o acesso normalmente.

Um usuário só pode estar conectado a um Ciberdeque por vez. Apenas um Soquete de Ciberdeque para Neuroporta pode ser instalado por vez. O Ciberdeque deve ser comprado separadamente.

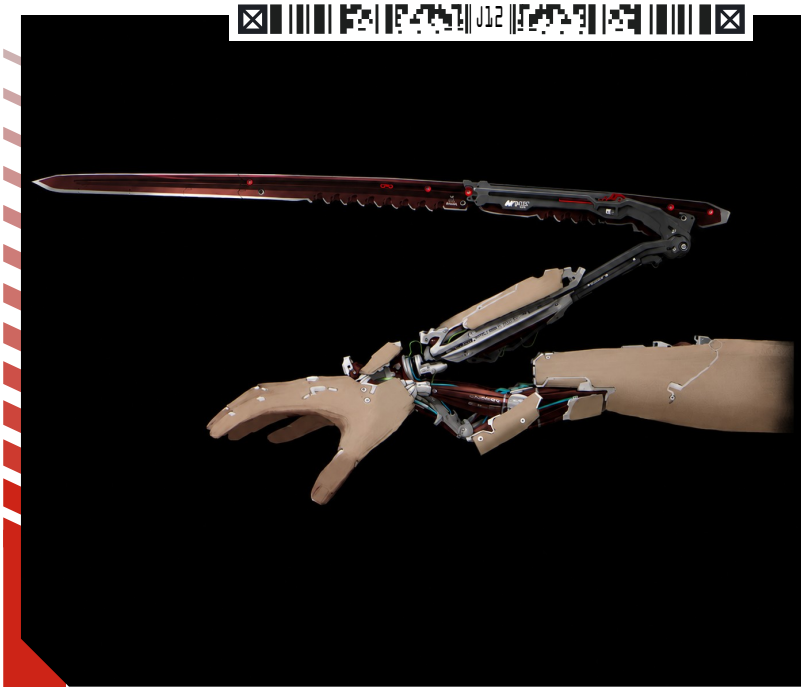
» Compartimento de Chip

Custo: 100 eb (Premium)

Instalação: Clinica

Custo de Humanidade: 3 (1d6)

Customização Ciberolho: Requer 3 Espaços de Customização



de Ciberolho. Um compartimento que pode ocultar até quatro peças de chips sem a necessidade de teste. O chip pode ser facilmente removido como uma Ação, girando o olho em sua órbita.

» Mandíbula de Combate

Custo: 500 eb (Caro)

Instalação: Hospital

Custo de Humanidade: 14 (4d6)

Cibernética Corporal Externa: Requer 2 Espaços de Customização. A mandíbula do usuário é substituída por uma grande mandíbula hidráulica capaz de aplicar uma força de mordida devastadora, com duas fileiras de dentes reforçados com titânio. A Mandíbula de Combate funciona como uma Arma Corpo-a-Corpo Muito Pesada.

» Revestimento Camaleão

Custo: 1.000 eb (Muito Caro)

Instalação: Hospital

Custo de Humanidade: 7 (2d6)

Cibernética Corporal Externa: Só pode ser instalado com uma Conversão Corporal Completa. Quando o usuário permanece imóvel por 1 minuto (20 rodadas), pode ativar uma camuflagem que o oculta de todos os sentidos visuais, incluindo visão no escuro, infravermelho e UV, a menos que o observador seja bem-sucedido em um Teste de Percepção VD17. A ativação da camuflagem não requer uma Ação. A camuflagem é desativada automaticamente se o usuário se mover mais de 2 m (1 quadrado) dentro de 3 segundos (1 rodada). Uma segunda instalação reduz o tempo necessário de imobilidade antes da ativação da camuflagem para 30 segundos (10 rodadas). Uma terceira instalação reduz o tempo para 9 segundos (3 rodadas). Instalações adicionais não têm efeito.

» Sistema de Luz Estroboscópica

Custo: 500 eb (Caro)

Instalação: Clinica

Custo de Humanidade: 7 (2d6)

Customização de Ciberbraço: Requer 2 Espaços de Customização. Como uma Ação, o usuário pode forçar um alvo com olhos biológicos funcionais ou ópticas cibernéticas a até 25m a realizar um Teste de Resistir à Tortura/Drogas VD15. Se o alvo falhar, ele sofre um Lesão Crítica de Olho Danificado por 1 minuto (20 Rodadas). Proteção suficiente, como a Customização de Ciberolho Antibrilho, protege contra este efeito.

» Nanomatriz de Resposta a Trauma

Custo: 1.000 eb (Muito Caro)

Instalação: Hospital

Custo de Humanidade: 7 (2d6)

Cibernética Corporal Interna: Uma vez por dia, como uma Ação, ative para reparar sua Tecido Cutâneo ou Armadura Subdérmica até o PP máximo. Requer Armadura Subdérmica ou Bolso Subdérmico.

Cada instalação adicional aumenta em 1 o número de usos diários.

» Sistema de Luz Estroboscópica

Custo: 500 eb (Caro)

Instalação: Clinica

Custo de Humanidade: 7 (2d6)

Customização de Ciberbraço: Requer 2 Espaços de Customização. Como uma Ação, o usuário pode forçar um alvo com olhos biológicos funcionais ou ópticas cibernéticas a até 25m a realizar um Teste de Resistir à Tortura/Drogas VD15. Se o alvo falhar, ele sofre um Lesão Crítica de Olho Danificado por 1 minuto (20 Rodadas). Proteção suficiente, como a Customização de Ciberolho Antibrilho, protege contra este efeito.

» Revestimento Reforçado de Ciberolho

Custo: 500 eb (Caro)

Instalação: Clinica

Custo de Humanidade: 3 (1d6)

Customização Ciberolho: Os componentes internos do ciberolho são reforçados segundo padrões militares. O ciberolho e suas customizações instaladas não podem ser desativados, tornados inoperantes ou destruídos por choque elétrico, pulsos de micro-ondas ou EMP, nem por qualquer efeito de programas não-GELO Negro.

» Ciberdedo Rastreador Autoguiado

Custo: 500 eb (Caro)

Instalação: Shopping

Custo de Humanidade: 3 (1d6)

Cyberdedo: Ciberdedo que pode indicar a direção de seu rastreador vinculado se ele estiver a até 1,6 km de distância. Normalmente é vendido com um rastreador em formato de unha facilmente removível.

Às vezes, casais trocam unhas-rastreadoras para poderem se encontrar facilmente em festas lotadas. Unhas-rastreadoras de reposição custam 50 eb (Caras).

» Sistema de Disparo de Projéteis

Custo: 1000 eb (Muito Caro)

Instalação: Clinica

Custo de Humanidade: 14 (4d6)

Um lançador de explosivos versátil na palma da sua mão (mais ou menos literalmente).

Customização de Ciberbraço: Equipamento Borgue. Requer 2 Espaços de Customização de Ciberbraço. Um Lançador de Foguetes ou Granadas de uma mão com um único foguete ou granada em seu carregador é instalado no Ciberbraço. Ele é incompatível com todos os acessórios de arma, exceto a Reconfiguração Inteligente.

Quando carregado com um foguete, ele funciona como um Lançador de Foguetes. Quando carregado com uma granada, ele funciona como um Lançador de Granadas. Ele pode ser ocultado com sucesso sem a necessidade de um teste e pode ser sacado e guardado sem uma Ação.

Enquanto a arma estiver "ativada", o usuário não pode segurar nada na mão deste braço.

» GELO-Próprio

Custo: 500 eb (Caro)

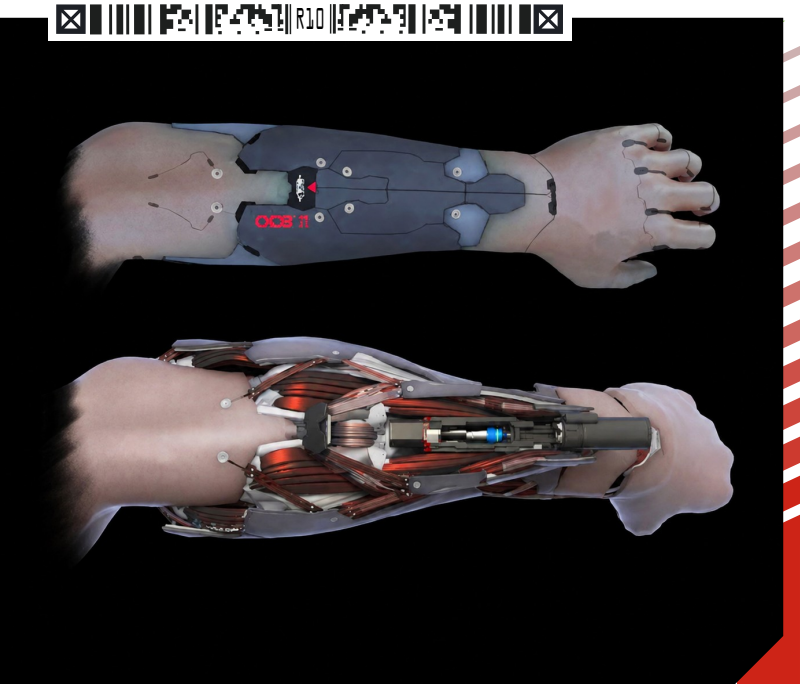
Instalação: Hospital

Perda de Humanidade: 3 (1d6)

Sistema eletrônico de contramedidas contra intrusão projetado para fortalecer a resistência do usuário contra Hacks Rápidos.

Equipamento Neural: Com cada instalação (máximo de 3), um único Passwall é adicionado a Neuroporta do usuário, fornecendo uma linha adicional de defesa.

Além disso, com cada instalação de GELO-Próprio, a VD de todos os Passwalls na Neuroporta do usuário é aprimorada, passando para VD6 com a primeira instalação, VD8 com a segunda, atingindo o máximo de VD10 com a terceira instalação.



MELHORIAS DE CIBERNÉTICA

A gente sabe como é. Foi caro, mas você instalou um chromo preem – um par de braços de gorila para levar sua força ao próximo nível. Então você acha que está pronto para encarar a vida. Só que, quando sai por aí, descobre que não é tão especial assim. Tem uma dúzia de outros gonks por aí – todos com os mesmos aprimoramentos – com sede de chegar ao topo do ranking de mercenários.

Você precisa de uma vantagem para vencer (ou quebrar) a concorrência. É aí que entram as Melhorias de Cibernética.

O QUE É UMA MELHORIA DE CIBERNÉTICA?

As Melhorias de Cibernética são uma nova categoria de equipamento que estamos introduzindo ao jogo. Em termos de Cyberpunk RED, pense em uma Melhoria de Cibernética como uma Melhoria de Tecnologia que se tornou tão comum que pode ser comprada pronta e instalada por um Técnico amigável, sem o uso da sua Habilidade de Cargo.

REGRAS PARA MELHROAIS DE CIBERNÉTICA

- Somente uma Melhoria de Cibernética pode ser instalada em cada peça de cibernética por vez.
- As Melhorias de Cibernética só podem ser instaladas em peças de cibernética implantadas em um corpo (ou que serão implantadas em um corpo). Elas não podem ser instaladas em cibernética acoplada a dispositivos externos.
- As Melhorias de Cibernética são específicas para um tipo de Cibernética e não podem ser transferidas ou instaladas para um tipo diferente de Cibernética. Uma Melhoria de Cibernética para o Braço de Gorila, por exemplo, não pode ser transferida ou instalada em uma Lâmina Mantis.
- As Melhorias de Cibernética devem ser instaladas ou removidas por um Tech, mas o processo não requer um Teste de Perícia ou Habilidade de Cargo.
- Instalar ou remover uma Melhoria de Cibernética leva 1 hora.
- Para fins da Habilidade de Cargo Construtor do Técnico (Especialização em Melhoria), uma Melhoria de Cibernética não conta como uma Melhoria.

BRAÇO DE GORILA

Você já escolheu uma solução extrema para seus problemas de combate. Por que não aumentar a aposta?

» Aríete Hidráulico

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Um sistema de pistões de última geração torna simples até os trabalhos de demolição mais pesados.

Melhoria de Cibernética para Braço de Gorila: Os sistemas de pistões do Braço de Gorila aumentam o dano causado a Coberturas (e apenas a Coberturas), adicionando 3d6 à rolagem de dano base da arma.

» Atuação Pneumática

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Uma série de atuadores pneumáticos rotativos aumenta a amplitude de movimento, proporcionando maior precisão até mesmo nas mais delicadas demonstrações de violência extrema.

Melhoria de Cibernética para Braço de Gorila: Os atuadores pneumáticos do Braço de Gorila aprimoram a capacidade do usuário de direcionar o dano com precisão. Quando esta arma causa uma Lesão Crítico, o Dano Bônus desse é aumentado em 5.

» Reforço de Tungstênio

Custo: 500 eb (Caro)

A aplicação cuidadosa de tungstênio aprimora os nós dos dedos e a estrutura interna do Braço de Gorila, tornando-o perfeito para aplicações militares e policiais.

Melhoria de Cibernética para Braço de Gorila: O reforço adicional do Braço de Gorila o transforma em uma arma de versátil, concedendo dois modos: uma Arma Corpo a Corpo Pesada de Qualidade Excelente (CdT 2, 3d6 de Dano) e uma Arma Corpo a Corpo Muito Pesada de Qualidade Excelente (CdT 1, 4d6 de Dano). O usuário deve decidir qual modo utilizar ao realizar um ataque com a arma. Alternar entre os modos não requer uma Ação.

MONOFILAMENTO

Você precisa de uma solução elegante, compacta e eficiente, sem sacrificar a eficácia. Qualquer coisa inferior a isso introduziria riscos desnecessários aos seus planos.

» Monofilamento Farpado

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Farpas monomoleculares capazes de rasgar carne são implantadas ao longo de todo o fio.

Melhoria de Cibernética para Monofilamento: Farpas monomoleculares embutidas no fio aumentam a chance de causar um ferimento realmente brutal. Sempre que esta arma causar uma Lesão Crítica, o usuário rola três vezes na tabela de Lesões Críticas (em vez de duas) e escolhe a opção que preferir para a vítima sofrer.

» Módulo de Eletrochoque

Custo: 500 eb (Caro)

Nódulos de choque são implantados no fio, permitindo que ele seja usado em aplicações não letais.

Melhoria de Cibernética para Monofilamento: A energia pulsa através dos nódulos de choque do fio, transformando-o em um taser. Se o dano causado por esta arma reduzir um alvo a menos de 1 PV, o usuário pode optar por deixá-lo inconsciente com 1 PV em vez disso.

» Sistema de Lâminação Térmica

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

O fio é incrustado com lâminas superaquecidas para aumentar sua eficácia contra armaduras.

Melhoria de Cibernética para Monofilamento: O fio superaquecido corta a armadura de forma mais eficiente. Sempre que esta arma causar ablação de armadura, ela remove 1 ponto adicional de PP.

LÂMINA MANTIS

Eficiência simples para resolver problemas complexos. Lâminas Mantis aprimoradas são a solução para todo problema sem solução elegante.

» Lâmina Dupla

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Com uma segunda lâmina para trabalhar, você pode cortar mais fundo do que nunca.

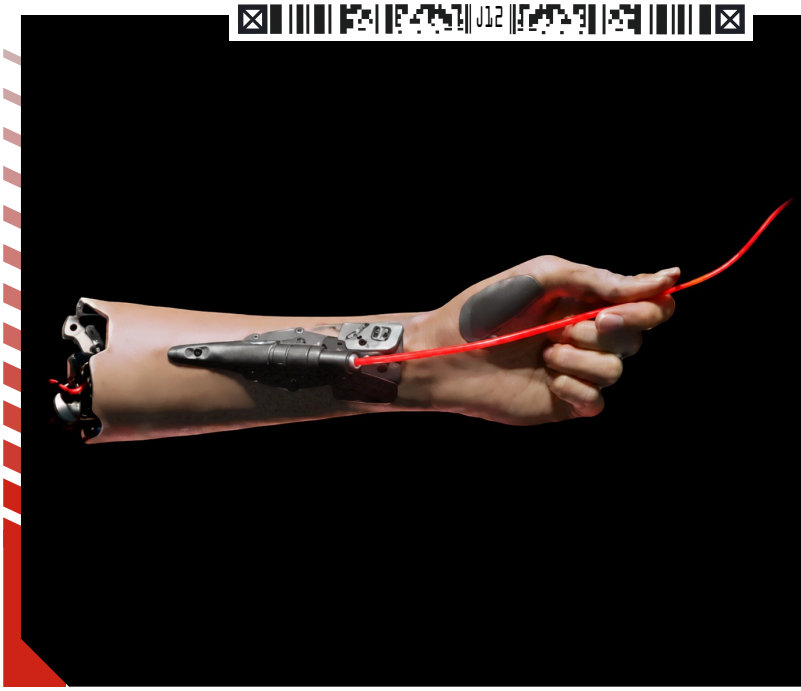
Melhoria de Cibernética para Lâmina Mantis: A lâmina adicional aumenta a chance de causar uma ferimento grave em um oponente. Sempre que esta arma causar uma Lesão Crítica, o usuário rola duas vezes na tabela de Lesões Críticas e escolhe a opção que preferir para a vítima sofrer.

» Afiação Monomolecular

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

Uma lâmina monomolecular é fixada à arma, transformando-a em uma verdadeira katana monomolecular.

Melhoria de Cibernética para Lâmina Mantis: A lâmina monomolecular permite que a Lâmina Mantis corte armaduras de baixo nível. Qualquer dano causado por esta arma ignora completamente a armadura do alvo se ela for inferior a PP7 (antes da divisão pela metade). Armaduras com PP7 ou superior ainda interagem normalmente.



» Design Aerodinâmico

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)

A lâmina é afinada para reduzir o arrasto, tornando-a perfeita para indivíduos aprimorados com Equipamento de Velocidade.

Melhoria de Cibernética para Lâmina Mantis: Usuários com aprimoramentos cibernéticos obtêm benefícios significativos com a lâmina mais leve e rápida. Sempre que o usuário estiver ativamente utilizando um Equipamento de Velociade e gastar pelo menos 1 ponto de Sorte em um Ataque realizado com esta arma, ele recebe +1 no seu Teste. Isso é adicional a quaisquer outros bônus recebidos, incluindo o bônus obtido ao gastar Sorte.

SANDEVISTAN

Existem apenas alguns desses no mundo, e ele já custou a vida de pelo menos duas pessoas. Tem certeza de que quer isso?

» Expansor Neuro Espaço-Temporal Experimental

Custo: 250,000 eb (Super Luxuoso)

Perda de Humanidade: 7 (2d6)

Trata-se de um sistema operacional neural instalado no sistema nervoso do usuário que acelera drasticamente o processamento neural e os reflexos. Do ponto de vista do usuário, o mundo parece desacelerar, permitindo reagir, mover-se e atacar em velocidades que parecem sobre-humanas.

Melhoria de Cibernética para Sandevistan: Aumenta o Requisitos de equipamento neural do Sandevistan para 2 espaços. Concede um segundo modo de ativação, quando usado o usuário sofre uma perda 2d6 de Humanidade. Esse modo de ativação não requer uma ação, mesmo durante o combate.

Se ativado no início do combate, o usuário vai imediatamente para o topo da Fila de Iniciativa. Se ativado durante o combate, alem de ele ser para o topo da Fila de Iniciativa, na rodada de ativação durante o turno do usuário, ele pode realizar uma Ação adicional qualquer, seja ela de movimento ou não.

Se o modo experimental for ativado por um usuário com Humanidade negativa, ele sofre uma quantidade de dano igual à Perda de Humanidade causada pela ativação. Esse dano é aplicado diretamente aos seus Pontos de Vida, ignorando a armadura, mas sem reduzir seu PP.

Um personagem com Humanidade negativa entra em Ciberpsicose Extrema, e sua ficha é entregue ao Mestre, que o interpreta de acordo com suas piores tendências.

Diferentemente das demais melhorias de Cibernética, o Expansor Neuro Espaço-Temporal Experimental leva muito mais de 1 hora e requer instalação em um hospital. Além disso, ele também provoca perda de humanidade. Esta é uma peça extremamente rara e ainda não está disponível no mercado, não podendo ser adquirida fora do Mercado Noturno, sendo necessário o uso de contatos e o auxílio de um Negociador.

CIBERPETS

A nostalgia está em alta, e a Biotechnica está entregando isso em grande estilo. Lembra dos adoráveis e fofos Ciberpets que todo mundo queria ter nos anos 2020? Bem, se você não lembra, agora é a sua chance de descobrir o que perdeu! Mas comprar um Ciberpet não é barato, e mantê-lo também não.

Primeiro, você precisa encontrar um – eles são muito disputados, então chame um Negociador. Depois de pagar o valor, você vai precisar manter seu Ciberpet feliz, o que significa comprar comida, realizar manutenção regular e fornecer espaço e abrigo adequados.

Em termos de jogo, isso significa pagar pelo Estilo de Vida do seu novo mascote (Cyberpunk RED pag. 377) – isso mesmo, você precisa pagar mensalmente pelo Estilo de Vida dele além do seu próprio. Não há como evitar esse custo. Se você comprar um Ciberrato no meio do mês ou durante a criação de personagem, ainda assim precisa pagar um mês inteiro de Estilo de Vida. O custo não é proporcional.

Seu mascote também precisa de um lugar para dormir, e isso conta na da sua Habitação (Cyberpunk RED pag. 377). Mascotes de Graduação Brutamontes não ocupam muito espaço e não precisam de uma cama adicional. Tenentes ocupam o equivalente a uma cama. Se seu novo mascote for um Mini-Chefe, ele ocupa duas camas. E um mascote de nível Chefe Final? Impressionante, mas isso vai contar como três.

E também, verifique com seu proprietário. Mesmo que ele permita mascotes, não espere que ele fique tranquilo com você mantendo um urso no apartamento.

ADESTRANDO UM CIBERPET

Convencer um Ciberpet a obedecer exige habilidade real por parte do personagem. Se sua Base de Trato com Animais (INT + Trato com Animais) for menor que 10, o animal não obedecerá aos seus comandos e agirá conforme decidido pelo Mestre.

Se sua Base de Trato com Animais for 10 ou superior, seu Ciberpet irá amar você, lutar ao seu lado e seguir seus comandos da melhor forma possível. No entanto, isso depende dos cuidados recebidos.

Se você não tiver mantido o Estilo de Vida do seu mascote, se ele não tiver dormido adequadamente por falta de uma moradia apropriada (por estar apertado demais), ou se você tiver maltratado o animal e quebrado sua confiança, o Mestre determina o comportamento do Mascote. Ele pode fugir, se recusar a obedecer um comando ou até mesmo se voltar contra você em fúria.

Se uma situação assim ocorrer, o Mestre pode permitir um Teste de Trato com Animais para recuperar o controle do Ciberpet, mas isso é apenas uma medida temporária. Se você não investir tempo, energia, cuidado e dinheiro no seu mascote imediatamente, ele voltará a se tornar indomável.

COLOCANDO O CIBER NO PET

A instalação de mais cibernética em um Ciberpet é feita com os mesmos VDs de quando isso é feito em um humano, mas você não vai conseguir entrar em qualquer hospital e encontrar alguém capaz de colocar um braço cibernético em um rato. Você precisará encontrar um Tecnomédico com Ciência (Biologia) 4 ou superior e uma instalação especializada (conforme determinado pelo Mestre). Caso contrário, a operação falhará e seu Ciberpet não sobreviverá.

Quase toda cibernética projetada para humanos pode ser encontrada em configurações compatíveis com animais. No entanto, o cibernética animal é específico de espécie. Você não pode pegar cibernética de uma espécie e instalá-lo em outra sem uma Melhoria Tecnológica que permita compatibilidade entre espécies. Mesmo assim, o tamanho importa.

Não importa o quanto você o aprimore tecnologicamente, o ciberolho de um urso não vai caber na órbita ocular de um rato.

Quanto a se o animal pode ser treinado para entender e usar o cibernética com o qual você o está "cromando pra caralho", isso exige um dia de treinamento e tem um VD de Trato com Animais igual ao VD de Instalação. Falha não faz o Ciberpet se voltar contra você, mas a falta de adaptação significa que ele não conseguirá fazer nada além de comer e dormir até que você tente novamente e tenha sucesso.

Cada Ciberpet vem com um conjunto base de cibernéticas e possui espaços extras, permitindo que o dono instale mais cibernéticas adicionais após a compra. Um Ciberpet não pode receber uma Melhoria Tecnológica para ganhar espaços adicionais, mas um Técnico pode aplicar uma Melhoria Tecnológica em uma (e apenas uma) peça de cibernética para que ela ocupe 0 espaços no Ciberpet. Remover uma peça de cibernética que fazia parte do conjunto base do mascote não concede espaços extras, mas remover cibernética instalado após a compra concede.

ADQUIRINDO UM CIBERPET

Ocasionalmente, no **Cyberpunk RED**, o custo em Eurodólares não corresponde à facilidade com que um Negociador consegue pôr as mãos em algo. Um item ou serviço pode ser caro, mas fácil de obter, ou barato, mas difícil de encontrar. Nesses casos, o custo em Eurodólares e a categoria de preço do item podem ser diferentes.

É importante lembrar que, mesmo com todos os esforços da Biotechnica, após décadas de poluição e desmatamento desenfreados, quatro guerras corporativas e diversos outro conflitos em larga escala, não sobrou muito da flora e fauna para contar história. Por isso, para comprar Ciberpets é necessário usar o Mercado Noturno, possuir contatos e contar com um Negociador especializado. Além disso, por exemplo, uma Tartaruga-Eterna pode até custar 2.000 eb, mas os Mestres devem tratá-la como Muito Cara para fins de determinação de disponibilidade.

DATACOELHO

INT	REF	DES	TEC	MOR
2	8	8	2	2

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
2	10	3	2	Brutamontes

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
10	5	5

Ataques		Armadura: Subdérmica	
Dentada, Bônus: 8, CdT: 2	2d6	Corpo	11 PP
Pancada, Bônus: 8, CdT: 2	1d6	Cabeça	11 PP

Habilidades Especiais: Nenhuma

Perícias: Atletismo 10, Resistência 8, Evasão 12, Percepção Humana 8, Percepção 10, Furtividade 10, Sobrevivência na Natureza 10.

Cibernética: • Ciberdedo Rastreador Autoguiado • Ciberolho com Compartimento de Chip (+1 Espaço de Customização) • Revestimento Reforçado de Ciberolho • Armadura Subérmica

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)
Estilo de Vida: Pré-Perado Genérico
Espaços de Cibernética: 2

Um transportador de dados bioengenheirado. O olho deste pet funciona como um compartimento de armazenamento protegido contra EMP para guardar chips de memória sensíveis. Graças à sua velocidade e mobilidade naturais, o coelho pode ser solto para manter os dados em segurança e ser localizado posteriormente por meio de ciberware de rastreamento implantado, quando o perigo já tiver passado.'

TARTATRUGA-ETERNA

INT	REF	DES	TEC	MOR
2	2	3	2	3

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
4	3	2	2	Brutamontes

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
15	7	2

Ataques		Armadura: Subdérmica	
Mandíbula de Combate, Bônus: 8, CdT: 1	4d6	Corpo	-
Pancada, Bônus: 5, CdT: 2	1d6	Cabeça	11 PP

Habilidades Especiais: Proteção: Uma Tartaruga-Eterna pode recolher a cabeça e os membros para dentro do casco. Quando faz isso, a proteção de seu casco blindado também se estende à cabeça, e ela não pode ser alvo de Tiro com Mira.

Perícias: Atletismo 5, Briga 5, Evasão 12, Percepção Humana 8, Armas Brancas 8, Percepção 10, Furtividade 10, Sobrevivência na Natureza 10.

Cibernética: • Mandíbula de Combate • Armadua Subdérmica • Nanomatriz de Resposta a Trauma

Custo: 2,000 eb (Muito Caro)
Estilo de Vida: Pré-Prearado de Qualidade
Espaços de Cibernética: 2

Um dos Cyberpets originais. A Tartaruga-Eterna vem equipada com uma Nanomatriz de Resposta a Trauma, garantindo uma longevidade excepcional. Vinte anos de pesquisa e desenvolvimento, além de DNA enxertado de mais de seis espécies diferentes, transformaram este que antes era um adorável Cyberpet em uma inquietante amalgama queloniana.

SALAMANDRA NEON

INT	REF	DES	TEC	MOR
1	4	5	2	3

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
2	5	2	2	Brutamontes

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
20	10	3

Ataques		Armadura:	-
Mandíbula de Combate, Bônus: 8, CdT: 1	1d6	Corpo	-
Secreção Ácida, Bônus: 5, CdT: 2	-	Cabeça	-

Habilidades Especiais: Secreção Ácida: Com um ataque bem-sucedido, o ácido não causa dano, mas reduz o PP de toda a armadura vestida em 1. Este ataque é realizado com Briga e não com Arma Corpo a Corpo.
Hálito de Fogo: Funciona como um Lança-chamas, só pode ser usado uma vez a cada 2 turnos.

Perícias: Atletismo 5, Briga 5, Contorcionismo 12, Evasão 12, Percepção Humana 4, Armas Pesadas 8, Armas Brancas 7, Percepção 12, Furtividade 10, Sobrevivência na Natureza 10.

Cibernética: Nenhum

Custo: 2,000 eb (Muito Caro)
Estilo de Vida: Pré-Prearado de Qualidade
Espaços de Cibernética: 1

Um lança-chamas de bolso biológico geneticamente modificado. Quando é apertada ou estimulada de outra forma, a Salamandra emite um sopro de fogo. Sua pele secretora de ácido vem em uma impressionante variedade de cores neon criadas em laboratório – rosas, azuis, verdes, em tons que jamais seriam encontradas na natureza.

OCELOTE OBSIDIANO

INT	REF	DES	TEC	MOR
3	9	8	2	2

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
4	8	5	2	Tenente

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
40	20	5

Ataques		Armadura:	Subdérmica
Mandíbula de Combate, Bônus: 15, CdT: 1	4d6	Corpo	12 PP
Garras Felinas, Bônus: 15, CdT: 2	3d6	Cabeça	12 PP

Habilidades Especiais: Percepção de Combate: Embora um Ocelote Obsidiana não seja tecnicamente um Solo, ele pode usar a Habilidade de Cargo Percepção com Graduação 5.

Perícias: Atletismo 16, Briga 13, Resistência 8, Evasão 15, Percepção Humana 8, Armas Brancas 15, Percepção 8, Furtividade 15, Táticas 12, Rastreamento 13, Sobrevivência na Natureza 10.

Cibernética: • Mandíbula de Combate • Revestimento Camaleão • Armadura Subdérmica

Custo: 4,000 eb (Luxuoso)
Estilo de Vida: Comida Fresca
Espaços de Cibernética: 3

Um transportador de dados bioengenheirado. O olho deste pet funciona como um compartimento de armazenamento protegido contra EMP para guardar chips de memória sensíveis. Graças à sua velocidade e mobilidade naturais, o coelho pode ser solto para manter os dados em segurança e ser localizado posteriormente por meio de ciberware de rastreamento implantado, quando o perigo já tiver passado.

SENTINELA CARAMELO OU GUARDIÃO LARANJA

INT	REF	DES	TEC	MOR
2	6	8	2	2

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
5	8	2	8	Brutamontes

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
15	7	2

Ataques		Armadura: Subdérmica	
Mordida, Bônus: 8, CdT: 1	2d6	Corpo	11 PP
Garras, Bônus: 8, CdT: 2	1d6	Cabeça	11 PP

Habilidades Especiais: Sempre Alerta: O Ciberpet utiliza suas cibernéticas para monitorar a condição física e mental de seu dono. Em caso de emergência, seu sistema envia automaticamente uma mensagem para um contato de emergência previamente cadastrado.
Companheiro: Conta como um Amigo Legítimo para efeitos relacionados à Humanidade.

Perícias: Atletismo 10, Concentração 8, Resistência 8, Evasão 12, Percepção Humana 12, Percepção 10, Furtividade 5, Sobrevivência na Natureza 5.

Cibernética: • Mediscâner • Detector de Radiação • Analisador de estress na voz • Armadura Subdérmico

Custo: 1,000 eb Muito Caro
Estilo de Vida: Pré-Perado Genérico
Espaços de Cibernética: 3

Sem sombra de dúvidas, este é o Ciberpet mais popular de toda a linha. Ele vem em dois modelos: Sentinela Caramelo (cachorro) e Guardião Laranja (gato). Embora praticamente não possua habilidades de combate, é treinado e equipado para atuar como animal de apoio terapêutico e socorrista, contando com cibernéticas capazes de alertar os serviços de emergência.

CIBERRATO

INT	REF	DES	TEC	MOR
3	6	8	3	2

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
4	9	3	2	Brutamontes

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
10	5	5

Ataques		Armadura: Bolso Subdérmico	
Presas Venenosas, Bônus: 12, CdT: 2	1d6	Corpo	7 PP
Pancada, Bônus: 5, CdT: 2	1d6	Cabeça	7 PP

Habilidades Especiais: Presas Venenosas: Quando um Ciberrato realiza com sucesso um ataque com suas Presas Venenosas (mesmo que não cause dano), o alvo deve ser bem-sucedido em um Teste de Resistir à Tortura/Drogas VD13 ou sofrer 1d6 de dano adicional diretamente em seus PV.

Perícias: Atletismo 10, Briga 5, Concentração 8, Resistência 6, Evasão 15, Percepção Humana 8, Armas Brancas 12, Percepção 10, Furtividade 15, Sobrevivência na Natureza 10.

Cibernética: • Ciberaudio com Gravador de Audio • Ciberolho com MicroVideo• Link Neural Encaixe de Chip e Chip Memória • Bolso Subdérmico

Custo: 1,000 eb (Muito Caro)
Estilo de Vida: Pré-Perado Genérico
Espaços de Cibernética: 2

Um rato venenoso bioaprimorado, criado para ser usado em espionagem corporativa. Recentemente equipado com cibernética de vigilância aprimorado e com Tecido Cutâneo instalado, este Ciberpet é um excelente agente descartável ou um melhor amigo capaz de vigiar seu apartamento. A escolha é sua!

TECNOLUPUS

INT	REF	DES	TEC	MOR
3	7	8	2	2

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
4	7	5	2	Tenente

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
40	20	5

Ataques	
Mandíbula de Combate, Bônus: 12, CdT: 1	4d6
Garras, Bônus: 12, CdT: 2	2d6

Armadura: Jaqueta B. Leve

Corpo	-
Cabeça	PP11

Habilidades Especiais: Percepção de Combate: Embora um Tecnolupus não seja exatamente um Solo, ele pode usar a Habilidade de Cargo Percepção com Graduação 3, desde que esteja a até 20m de outro Tecnolupus de sua matilha.

Perícias: Atletismo 13, Briga 14, Concentração 6, Resistência 8, Evasão 13, Percepção Humana 8, Armas Brancas 12, Percepção 10, Furtividade 10, Táticas 14, Sobrevivência na Natureza 12.

Cibernética:
- Mandíbula de Combate (+1d6) • Cyberaudio Suite com Agente Interno
- Ciberolho com Escopo de Mira e Quíron.

Custo: 4,000 eb Luxuoso)
Estilo de Vida: Pré-Prearado de Qualidade
Espaços de Cibernética: 3

Predadores de matilha ciberaprimorados, criados para ocupar o novo topo da cadeia alimentar. Cada Canino de Segurança Personalizado é equipado com cibernética para aumentar a eficiência da matilha e com mandíbulas hidráulicas de última geração, projetadas para esmagar ossos em combate a curta distância. Normalmente são encontrados atuando em matilhas, embora alguns sejam vendidos e treinados para uso individua como Caninos de Segurança Personalizados. Cada um acompanha gratuitamente uma Jaqueta Blindada feita sob medida para eles.

BIOVÍBORA

INT	REF	DES	TEC	MOR
3	5	9	3	4

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
4	4	7	1	Tenente

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
40	20	7

Ataques	
Vampyros Venenosos, Bônus: 15, CdT: 2	1d6
Constrição, Bônus: 16, CdT: 2	3d6

Armadura: Subdérmica

Corpo	12 PP
Cabeça	12 PP

Habilidades Especiais: Vampyros Venosos: Quando uma Biovíbora realiza com sucesso um ataque com seus Vampyros (mesmo que não cause dano), seus Vampyros injetam uma dose da substância carregada no alvo. Um compartimento oculto na boca da Cyberboa pode armazenar até 5 doses de uma única Biotoxina, Veneno ou Droga de Rua.

Perícias: Atletismo 11, Briga 16, Contorcionismo 11, Resistência 8, Evasão 14, Percepção Humana 4, Armas Brancas 15, Percepção 10, Furtividade 13, Rastreamento 10, Sobrevivência na Natureza 12.

Cibernética:
- Sistema de Luz Estroboscópica • Link Neural Encaixe de Chip e Editor de Dor
- Armadura Subdérmica (+1) • Vampyros (venenosos)

Custo: 4,000 eb (Luxuoso)
Estilo de Vida: Comida Fresca
Espaços de Cibernética: 3

Projetada e comercializada como uma agente de busca e resgate, o que a Biotechnica realmente lançou com a Biovíbora foi uma serpente que combina o DNA das cobras mais perigosas do mundo em uma única criatura. Nenhum Cyberpet exemplifica melhor o conceito de "sobrevivência aprimorada através da bioquímica", de Nicolo Loggagia, do que a Biovíbora.

BORGURSO

INT	REF	DES	TEC	MOR
3	8	8	6	5

VONT	MOV	CORPO	EMP	CLASSIFICAÇÃO
8	6	10	5	Mini-Chefe

Pontos de Vida	Gravemente Ferido	Teste de Morte
55	28	10

Ataques	
Garra de Urso, Bônus: 16, CdT: 2	3d6
Mandíbula de Combate, Bônus: 16, CdT: 1	4d6

Armadura: Subdérmica	
Corpo	13 PP
Cabeça	13 PP

Habilidades Especiais

Arte Marcial Borgurso: Como um efeito colateral não intencional de sua criação, os Borgursos lutam como nenhuma outra criatura na Terra. Embora seja impossível aprender, reproduzir ou imitar seu estilo de combate, sua habilidade inata funciona como uma Arte Marcial, com os seguintes Golpes Especiais.
Recuperação: Requisito, O urso está Caído. Sempre que o urso usar a Ação Levantar-se, ele pode tentar superar uma VD13 usando a Resolução de Golpes Especiais de Artes Marciais. Se for bem-sucedido, essa Ação Levantar-se não consome uma Ação.
Golpe de Três Braços do Borgurso: Requisito, O Borgurso deve atingir o mesmo alvo com dois ataques de Garra de Urso neste Turno. Uma vez por Turno, sempre que cumprir o requisito, o urso pode usar a Resolução de Golpes Especiais de Artes Marciais para tentar superar uma VD15. Se for bem-sucedido, ele pode escolher um dos seguintes efeitos. No entanto, se falhar, o tumor em seu cérebro faz com que ele sofra imediatamente 5 pontos de dano diretamente em seus PV.

- O urso pode agarrar seu último alvo atingido ou encerrar um agarrão contra ele.
- O urso pode realizar um ataque adicional contra seu último alvo atingido, usando Garra de Urso ou Mandíbula de Combate.
- O urso pode fazer com que seu alvo sofra uma Lesão Crítica Corporal aleatória.
- O urso pode reduzir em 4 o PP de toda a armadura vestida por seu último alvo atingido.

Perícias Atletismo 14, Briga 16, Concentração 10, Evasão 10, Percepção Humana 7, Artes Marciais 10, Armas Brancas 16, Percepção 11, Resistir à Tortura/Drogas 15, Furtividade 10, Sobrevivência na Natureza 14.

Cibernética

- Mandíbula de Combate • Músculo Enxertado e Renda Óssea • Link Neural com Editor de Dor
- Aramdura Subdérmica (+2)

Custo: 20,000 eb (Muito Luxuoso)
Estilo de Vida: Comida Fresca x2
Espaços de Cibernética: 3

O Borgurso faz uma coisa extremamente bem: dilacerar carne. Para piorar a situação, alguns exemplares escaparam e já encontraram um nicho ecológico no norte, no Vale do Yukon, no estado livre do Alasca. Há rumores de que sua bioengenharia encheu seus cérebros de tumores, tornando-os selvagens e imprevisíveis. Removê-los de lá será uma tarefa extremamente difícil.

TAROT DE NIGHT CITY

O Tarô de Night City é um subsistema opcional criado para enriquecer os combates em Cyberpunk RED, introduzindo novas Lesões Críticos e desfechos raros e imprevisíveis. Seu objetivo é proporcionar momentos mais dramáticos e cinematográficos, além de tornar os combates mais dinâmicas e imprevisí veis.

COMO EU USO ISSO?

Usar o Tarô de Night City é simples. Você precisará apenas das 22 cartas dos Arcanos Maiores de um baralho de Tarô tradicional, listadas a seguir. Em termos de mecânica, o sistema também é bastante simples.

Sempre que três ou mais dados de dano de um Ataque Corpo a Corpo ou Ataque à Distância resultarem em 6, compre a carta do topo do seu baralho do Tarô de Night City e aplique o efeito descrito nela em vez da Lesão Crítica comum. No entanto, há duas ressalvas.

Primeiro, compre uma carta apenas se o ataque tiver um único alvo. Nunca compre cartas para granadas, foguetes ou qualquer outro ataque com área de efeito.

Segundo, compre uma carta apenas se tanto o atacante quanto o defensor forem capazes de sofrer Lesões Críticas. Por exemplo, não compre uma carta se um dos envolvidos no ataque for um drone.

Muitos dos efeitos das cartas do Tarô de Night City provocam Lesões Críticas. Sempre que uma carta causar mais de uma Lesão Crítica, cada Lesão causa 5 pontos de dano adicional diretamente aos PV, salvo indicação em contrário.

Depois de resolver o efeito da carta, coloque-a no fundo do baralho, com a face voltada para cima, ou em uma pilha de descarte. Não embaralhe o baralho até que todas as cartas tenham sido utilizadas ao menos uma vez... coisas ruins acontecem quando se desafia o destino.

O LOUCO

O Louco é lançado de volta ao começo de sua jornada por um golpe de sorte.

» **Efeito:** Toda a cibernética da vítima fica inoperante por uma hora. Cibermembros que forem tornados inoperantes permanecem pendurados de forma frouxa. Caso isso deixe o alvo sem qualquer capacidade de perceber um oponente, qualquer Teste que ele realizar sofre uma pena lidade adicional de -4, como se estivesse obscurecido por fumaça ou pela escuridão.

Se a vítima não possuir cibernética, ela sofre em vez disso a Lesão Crítica Objeto Estranho e perde 3d6 de Humanidade.

I - O MAGO

Uma bateria faz faiscar o poder através do Mago.

» **Efeito:** O Mestre escolhe uma das peças de cibernética da vítima. Essa peça de cibernética é destruída (embora não além de possibilidade de reparo). Além disso, a vítima fica agora Em Chamas (Fatal).

Se a vítima não possuir cibernética, ela fica Em Chamas (Fatal) e uma de suas armas equipadas ou empunhadas sofre uma falha de funcionamento, exigindo uma Ação para reverter o mau funcionamento antes que possa ser usada novamente.

II - A SACERDOTIZA

A Sacerdotisa guarda o segredo do envenenamento por estilhaços.

» **Efeito:** A vítima sofre a Lesão Crítica Objeto Estranho, exceto que, em vez de sofrer Dano Bônus sempre que se mover mais de 4 m a pé em um Turno, ela deve, em vez disso, ser bem-sucedida em um Teste de Resistir à Tortura/Drogas VD15 ou sofrer 3d6 de dano diretamente em seus Pontos de Vida. Esse dano não afeta o PP da suas armaduras.

III - A IMPERATRIZ

A Imperatriz distribui suas bênçãos de forma equitativa entre os ataques de seus filhos.

» **Efeito:** Os próximos três testes de Ataque bem-sucedidos realizados contra um único oponente neste combate têm garantia de causar Lesões Críticas, independentemente do resultado dos dados de dano. Isso se aplica a Armas Brancas Leves, mas não a Biotoxinas, Venenos, Cassetetes de Choque e outras armas normalmente incapazes de causar Lesões Críticas.

Você não pode sacar outra carta do Tarot de Night City enquanto não terminar de resolver esse efeito.

IV - O IMPERADOR

O Imperador concede a um afortunado a autoridade para moldar a narrativa.

» **Efeito:** O Mestre escolhe um jogador para selecionar uma Lesão Crítica da tabela de Cabeça e uma da tabela de Corpo. A vítima sofre ambos as Lesões Críticas. Se essa carta foi sacada por um NPC, o mestre rola duas Lesões Críticas para Cabeça e mais duas para Corpo, o jogador do personagem que sofreu o ataque escolhe uma de cada, seu personagem sofre ambas.

V - O PAPA

O Papa traz presentes, mas exige um sacrifício à tradição.

» **Efeito:** O ataque causa o dobro do dano que causaria, após a aplicação de armadura e quaisquer multiplicadores. No entanto, se tiver sido realizado com uma arma, essa arma é destruída além de qualquer possibilidade de reparo.

VI - OS AMANTES

Os Amantes aproximam ainda mais os combatentes.

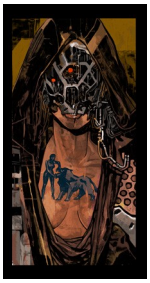
» **Efeito:** Este ataque agora atinge a cabeça, mesmo que tenha sido originalmente direcionado a outra parte do corpo. Além disso, se este for um Ataque Corpo a Corpo que ativou Os Amantes, a vítima passa a ser considerada como defensora em um agarrão com o atacante.

VII - A CARRUAGEM

A Carruagem oferece o controle necessário para atingir o alvo com precisão.

» **Efeito:** O ataque encontra uma falha inesperada na armadura do alvo, que se abre em uma brecha significativa. A armadura da vítima no local atingido sofre uma redução adicional de 5 pontos de PP, mesmo que o ataque não a tenha perfurado.

VIII - A FORÇA



A Força concede a um ataque um poder avassalador.

» **Efeito:** O ataque causa 25 pontos de dano adicionais. Esse dano extra é somado ao dano rolado antes de a PP da armadura ser subtraída e/ou quaisquer multiplicadores serem aplicados.

IX - O EREMITA

O Eremita força leva a vítima para uma jornada interior.

» **Efeito:** A vítima sofre o Lesão Crítica Olho Perdido duas vezes, embora a penalidade da lesão seja aplicada apenas uma vez. Caso isso deixe o alvo sem qualquer capacidade de perceber um oponente, qualquer Teste de Perícia que ele realizar sofre uma penalidade adicional de -4, como se estivesse obscurecido por fumaça ou escuridão.

X - A RODA DA FORTUNA

A Roda da Fortuna gira sob forças fora do controle humano.

» **Efeito:** O ataque sai do controle. Se for um Ataque à Distância, o Mestre determina aleatoriamente um novo alvo para substituir o alvo pretendido. Se for um Ataque Corpo a Corpo, a aquele que fez com que a Roda da Fortuna fosse comprada perde o equilíbrio e fica Caída, e o ataque é considerado um erro em vez de um acerto. Em ambos os casos, qualquer arma usada no ataque sofre uma falha de funcionamento, exigindo uma Ação para reverter o mau funcionamento antes de poder ser usada novamente.

XI - A JUSTIÇA

A Justiça chega para trazer clareza e verdade de forma cortante, direto ao estômago.

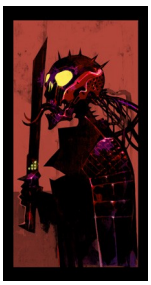
» **Efeito:** O ataque tira o fôlego da vítima. Pelo próximo minuto (20 rodadas), ela sofre uma penalidade de -5 em Testes de Perícia de Esquiva ao tentar evitar Ataques Corpo a Corpo e não pode se esquivar de Ataques à Distância de forma alguma.

XII - O ENFORCADO

O Enforcado significa sacrafício.

» **Efeito:** A vítima é derrubada, sendo considerada Caída e ela sofre as Lesões Críticas: Lesão Vertebral e Síndrome do Chicote.

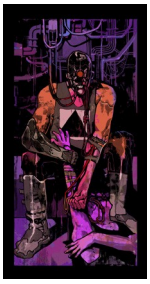
XIII



A Morte está sempre presente, súbita, inevitável e eternamente transformadora.

» **Efeito:** A vítima deve imediatamente realizar um único Teste de Morte. Se falhar, ela é reduzida a 0 PV e fica inconsciente por 1 minuto (20 rodadas). Ao recuperar a consciência, a vítima recupera 3d6 Pontos de Humanidade (limitados ao seu máximo de Humanidade) devido a experiência.

XIV - A TEMPERANÇA



A Temperança exige uma escolha na qual você encontrará seu próprio significado.

» **Efeito:** A vítima deve escolher um de seus membros – entre mão, perna ou braço – para sofrer uma Lesão Crítica de Desmembramento. Em seguida, deve escolher outro membro diferente – entre braço, perna ou costela – para sofrer uma Lesão Crítica de Fratura (quebrado).

XV - O DIABO

O Diabo existe para representar e punir seu medo e excesso.

» **Efeito:** Este ataque agora atinge a cabeça, mesmo que tenha sido originalmente direcionado a outra parte do corpo. Além disso, a vítima sofre as Lesões Críticas: Dano Cerebral e Orelha Perdida.

XVI - A TORRE

A Torre é um desastre que revela a resiliência oculta quando desaba.

» **Efeito:** A vítima sofre as Lesões Críticas Crânio Rachado, Traqueia Esmagada e Síndrome do Chicote. Essas lesões não causam Dano Bônus. Por uma hora, a vítima não consegue sentir dor e pode ignorar os efeitos da condição Gravemente Ferido.

XVII - A ESTRELA

A Estrela representa um ataque em que você pode acreditar.

» **Efeito:** Se a Estrela for comprada devido a um Ataque à Distância, ele atinge o primeiro alvo, atravessa e ricocheteia em um segundo inimigo a até 20m escolhido pelo Mestre. Se não houver outro inimigo disponível, o ricochete atinge o alvo original uma segunda vez. Este ataque de ricochete sempre acerta e atinge o corpo. Role novos dados de dano para o ataque de ricochete.

Se a Estrela for comprada devido a um Ataque Corpo a Corpo, a vítima sofre as Lesões Críticas Costelas Quebradas e Colapsado Pulmonar.

XVIII - A LUA

A Lua brilha sobre um ataque feroz nascido do instinto primitivo.

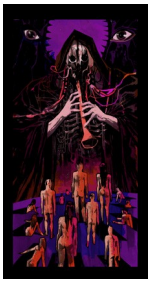
» **Efeito:** A vítima sofre uma lesão Crítica Objeto Estranho duas vezes, uma no corpo e outra na cabeça. Se a Lua tiver sido comprada por um Ataque Corpo a Corpo realizado com uma arma branca, essa arma fica agora presa no corpo da vítima, e o atacante fica desarmado.

XIX - O SOL

O Sol é uma celebração da carnificina que supera todos os obstáculos.

» **Efeito:** Se a vítima estiver carregando quaisquer granadas ou outros explosivos, o Mestre escolhe um deles para explodir imediatamente. Se ela não estiver carregando explosivos, o Mestre escolhe um item de equipamento não-arma da vítima para ser destruído além de qualquer possibilidade de reparo.

XX - O JULGAMENTO



O Julgamento é um despertar doloroso do qual talvez você não saia ileso.

» **Efeito:** A vítima sofre a Lesão Crítica Dedos Esmagados em uma de suas mãos e a Lesão Crítica Mão Desmembrada na outra mão.

XXI - O MUNDO

O Julgamento é um despertar doloroso do qual talvez você não saia ileso.

» **Efeito:** O personagem que fez com que O Mundo fosse comprado pode realizar um Turno adicional imediatamente após este. Durante esse Turno adicional, ele recebe +5 em qualquer Teste de Perícia, ignora os efeitos negativos de todos as Lesões Críticas e Ferido Gravemente e não precisa realizar um Teste de Morte caso esteja Mortalmente Ferido.

DÍVIDAS

Cibernéticas e Ciberpets geralmente custam muito caro, especialmente para personagens que estão começando. Por isso, pode ser necessário obter um empréstimo com um agiota em Night City. Este sistema expande e atualiza as regras de endividamento presentes em **Cyberpunk RED (pág. 118)**.

A dívida total será equivalente ao triplo do valor emprestado. Por exemplo: se você pegar um empréstimo de 1.500 eb, ficará com uma dívida de 4.500 eb, dividida em sete parcelas. Os agiotas só concedem empréstimos para a compra de cibernéticas, ciberpets ou veículos. Toda dívida pode ser quitada em parcelas mínimas de 640 eb. Anote o valor de cada parcela e a quantidade de parcelas já pagas na ficha, no campo Dívida. Exemplo: **3 de 7 parcela de 640 eb cada**.

O valor total da dívida não conta para os cálculos de renda ou outros montantes financeiros do personagem. Ela representa apenas um compromisso que o personagem deverá honrar – ou enfrentar as consequências.

ADQUIRINDO A DÍVIDA

Uma sugestão interessante para a mesa é exigir que personagens recém-criados contraiam uma dívida para adquirir seus cibernéticos ou ciberpets. O valor máximo do empréstimo permanece o mesmo descrito em Cyberpunk RED (pág. 118): até 1.500 eb. Dessa forma, é possível que vários personagens adquiram dívidas com o mesmo agiota. O mestre pode usar essa ligação para reunir o grupo e criar ganchos para aventuras.

PAGANDO A DÍVIDA

Ao final de cada mês dentro do jogo – ou ao término de cada sessão, se o mestre preferir – o personagem deve pagar pelo menos uma parcela da dívida. O agiota também pode exigir que o personagem realize um trabalho sujo ou lhe faça um favor em vez de pagar a parcela daquele mês. Em algumas situações, ele pode até determinar que o pagamento seja feito exclusivamente dessa forma. Recusar-se a atender ao pedido do agiota desperta sua ira e faz com que ele inicie imediatamente o processo de cobrança da dívida.

COBRANDO A DÍVIDA

Se o personagem atrasar o pagamento por duas vezes consecutivas, o agiota iniciará o processo de cobrança da dívida. Esse processo é dividido em três etapas. Caso o personagem sobreviva a uma etapa e não volte a pagar a dívida, ele avançará para a seguinte. Se quitar imediatamente todas as parcelas em atraso, o agiota encerrará o processo de cobrança.

» 1ª Etapa: Os "Poréns"

O agiota acionará os "Poréns" relativos ao empréstimo, conforme descrito em Cyberpunk RED (pág. 119).

» 2ª Etapa: O Assassino

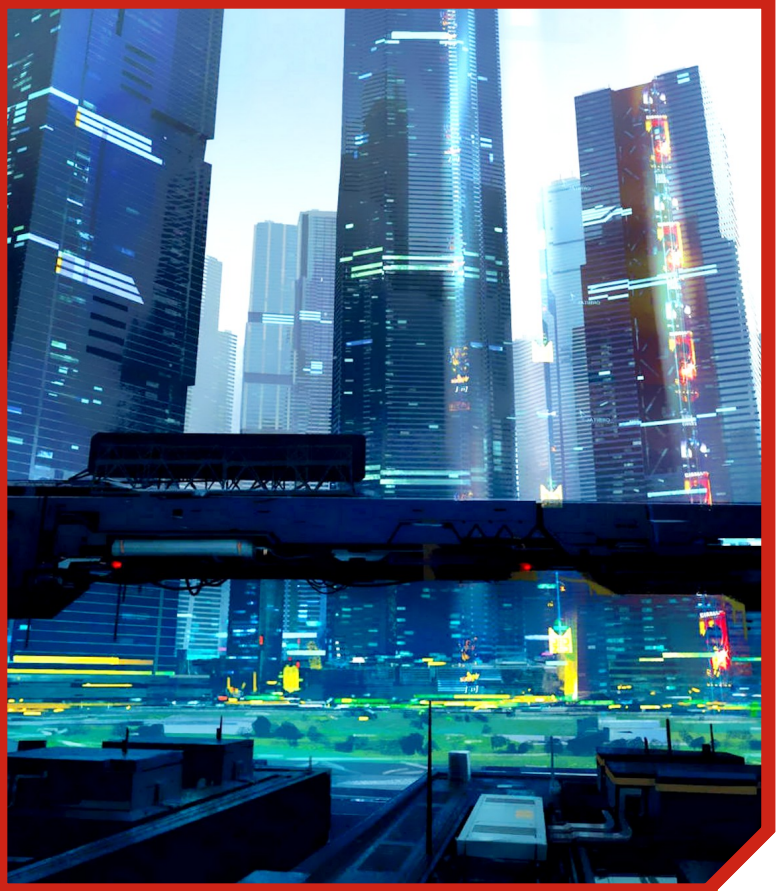
Caso o personagem sobreviva à primeira etapa e ainda não quite imediatamente todas as parcelas em atraso, o agiota enviará um assassino atrás dele. Normalmente, esse assassino é alguém de confiança do agiota, muito bem treinado e com um único objetivo: matar o personagem e recuperar suas cibernéticas, ciberpets ou veículo e seus bens para cobrir a dívida.

» 3ª Etapa: A Caçada

Se o assassino não retornar ou não encontrar o personagem, e ele ainda assim não quitar imediatamente todas as parcelas em atraso, sua cabeça será colocada a prêmio. Todos os mercenários de Night City ficarão sabendo. O valor da recompensa pode ser igual ao total devido ou até maior, dependendo do agiota e do tamanho da dívida.

02

ALVORADA NEON



por Maximum Mike

Você provavelmente está pensando: "Por que eu perderia tempo aprendendo o que aconteceu cem anos atrás se talvez eu nem esteja vivo na semana que vem?" Escuta, choomba, você aprende porque o mundo é como um megaedifício: camadas construídas sobre camadas, com os andares superiores sustentados pelos inferiores.

A história é uma corrente de acontecimentos, e saber o que aconteceu no passado ajuda você a entender a merda em que acabou de pisar. Conhecimento é uma arma. Sem ele, suas chances de sucesso – e de sobrevivência – diminuem.

O COLAPSO

Na década de 1990, os antigos Estados Unidos entraram em colapso e arrastaram o resto do mundo junto, se tornando um dos maiores acontecimentos mundiais do século XXI. Mesmo que os Estados Unidos modernos – ou Novos Estados Unidos, como são chamados hoje – voltassem a se reunir com os Estados Livres, ainda seriam um país completamente diferente daquele de cinquenta anos atrás.

Já era possível ver os sinais desse colapso anos antes de ele acontecer. As três primeiras Guerras Corporativas, travadas entre 1990 e 2016, fortaleceram a posição das megacorporações, concedendo-lhes mais autoridade do que a maioria dos governos do mundo – e os EUA não foram exceção. As ligações entre políticos e corporações deixaram de ser vistas como conflitos de interesse. Pelo contrário, passaram a ser consideradas vantajosas tanto para o mundo dos grandes negócios quanto para a política.

À medida que as corporações conquistavam acesso irrestrito aos recursos naturais do planeta, o colapso ambiental e as mudanças climáticas tornaram-se inevitáveis. Chuvas ácidas e tempestades de poeira provocadas pelo desmatamento extremo logo se transformaram nos maiores problemas das Américas.

Esses desastres naturais vieram acompanhados de desastres políticos. Uma guerra termonuclear no Oriente Médio transformou aquela região do mundo em um deserto radioativo, desencadeando uma crise mundial do petróleo. O governo dos Estados Unidos tentou salvar a própria economia manipulando secretamente os mercados financeiros da Europa e das Américas, mas essa estratégia míope voltou-se contra ele quando a operação veio a público. O colapso financeiro mundial abalou as economias de praticamente todos os países do planeta, permitindo que as corporações acumulassem ainda mais poder.

Enquanto isso, nos Estados Unidos, um golpe de Estado liderado pela Gangue dos Quatro – uma coalizão de agências governamentais – pôs fim, na prática, à democracia federal. Para tentar manter a ordem, o governo declarou lei marcial, mas, ainda assim, perdeu diversos estados, que se declararam "Estados Livres" e passaram a controlar seus próprios destinos.

Esse período também marcou o surgimento dos Nômades, uma nova classe social americana formada por migrantes em busca de água, trabalho e segurança diante do caos político. Muitas cidades e vilarejos foram abandonados.

Tudo isso acontecia enquanto as megacorporações promoviam avanços tecnológicos extraordinários, aprendendo a fundir carne e metal, mente e máquina, mudando a humanidade para sempre. A maioria dos sociólogos concordava que o Colapso foi a pior catástrofe do século XXI... Até que veio a Quarta Guerra Corporativa.

A QUARTA GUERRA CORPORATIVA (2022 - 2025)

À medida que os países perdiam o controle sobre o poder, as megacorporações assumiam as rédeas. Elas aproveitaram sua influência para remodelar as leis em benefício próprio. Sem qualquer supervisão real, saquearam e exploraram tudo o que puderam e, ventualmente, entraram em guerra umas

contra as outras. Os historiadores classificam quatro conflitos da era moderna como "Guerras Corporativas". A mais devastadora delas, a 4ª Guerra Corporativa, começou quando duas corporações menores de tecnologia oceânica disputaram os restos de uma terceira.

No final de 2021, duas empresas de exploração marítima, a CINO (Corporation Internationale Nauticale et Oceanique) e a OTEC (Ocean Technology and Energy Corp), disputavam o controle dos restos de uma terceira corporação, a IHA (Internationale Handelsmarine Aktiengesellschaft). A rivalidade era intensa, e as hostilidades escalaram rapidamente após uma violenta batalha financeira. A OTEC conquistou vantagem ao contratar a Militech para proteger seus interesses de segurança. A CINO respondeu da mesma forma e contratou a Arasaka assim teve início a Quarta Guerra Corporativa, também conhecida como a Guerra Oceânica.

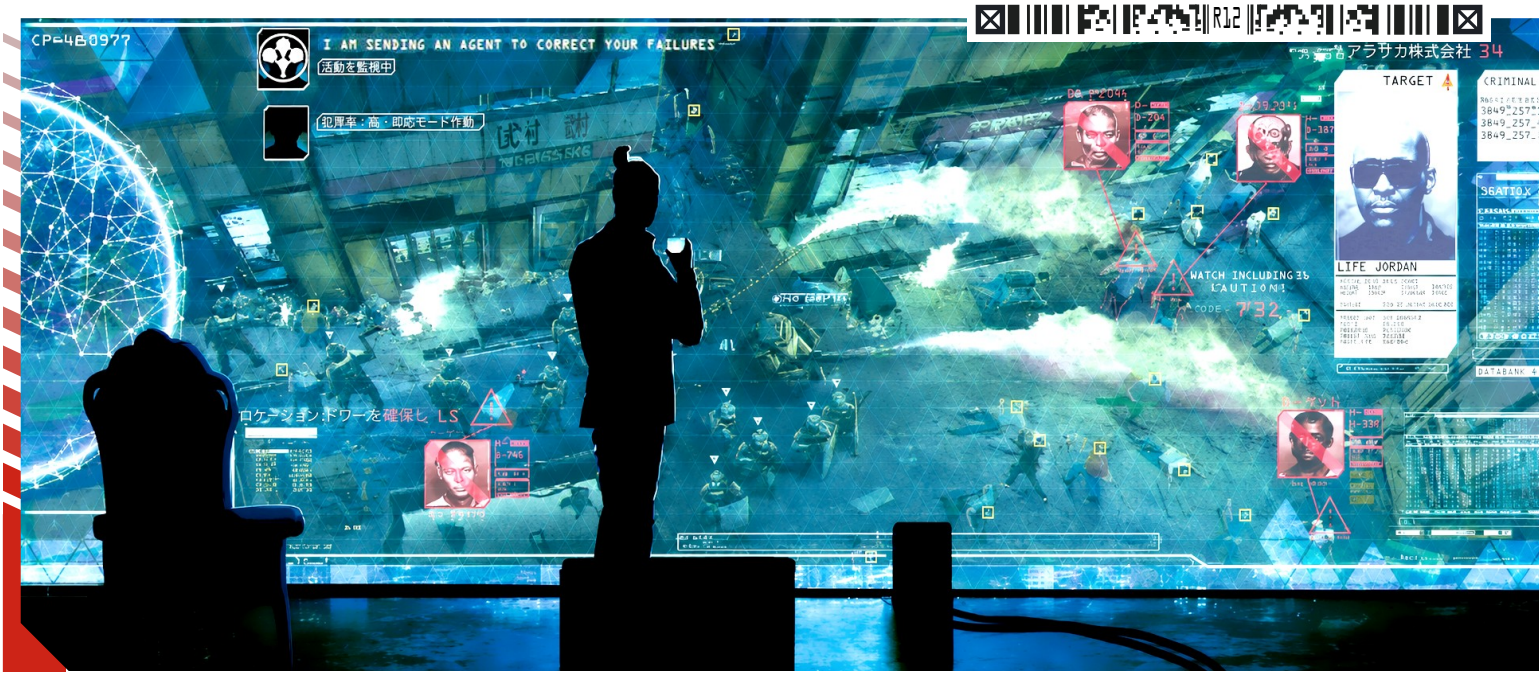
Como sempre acontece nos estágios iniciais de um conflito corporativo, os primeiros ataques foram conduzidos de forma discreta – alguns executivos de médio escalão foram assassinados, e informações comprometedoras foram roubadas e divulgadas. Netrunners mercenários foram contratados por ambos os lados e realizaram dezenas de ataques contra bancos de dados e ativos financeiros, mergulhando a economia global no caos. Esses acontecimentos forçaram a NetWatch a impor um embargo temporário às comunicações da Arasaka e da Militech, mas as duas empresas de segurança estavam apenas começando. Quando o Eurobank finalmente conseguiu mediar uma trégua entre a CINO e a OTEC, o verdadeiro conflito já havia se deslocado. Controladas por CEOs inflexíveis, determinados a provar a superioridade de suas megacorporações, Arasaka e Militech acabaram se esquecendo de seus clientes e passaram a travar uma guerra direta entre si. No início de 2022, uma nova disputa entre as gigantes da segurança teve início, conhecida hoje como a Guerra das Sombras. Esse foi o segundo estágio da Quarta Guerra Corporativa global.

Durante a fase da Guerra das Sombras, o conflito tornou-se mais aberto e brutal. Mercenários reuniram-se sob as bandeiras das duas corporações de segurança, executando operações clandestinas e ataques contra instalações militares e centros de pesquisa. Apesar da natureza violenta do conflito, a batalha mais mortal aconteceu na Rede, quando netrunners corporativos e mercenários lançaram uns contra os outros uma nova geração de programas virais devastadores. Parte desse código continuou em funcionamento muito tempo após a morte de seus criadores, tornando vastas regiões da Rede permanentemente sombrias e perigosas.

Em junho de 2022, a Militech e a Arasaka decidiram que delicadeza e sutileza já não eram mais necessárias, e o conflito entrou em sua terceira fase, conhecida como a Guerra Quente. Os confrontos entre as duas corporações militares escalaram para uma guerra em grande escala. Cidades como o Rio de Janeiro foram literalmente reduzidas a escombros, e suas populações foram mortas ou transformadas em refugiados.

O comércio mundial foi paralisado pelas ações militares e pelo colapso dos mercados. As rotas internacionais de comércio foram duramente atingidas, enquanto a pirataria se espalhava livremente, sem qualquer controle. Enquanto as chamas da guerra consumiam o mundo físico, a NetWatch lutava para proteger a Rede. Enfraquecida pela destruição de servidores e bancos de dados ao redor do planeta, e devastada por milhares de vírus maliciosos e programas da classe Demônio, a Rede como a conhecíamos lentamente deixou de existir.

O conflito só chegou ao fim depois que uma arma nuclear foi detonada em Night City, e os governos do mundo se cansaram do conflito corporativo. Alguns deles passaram a responsabilizar abertamente a Militech e a Arasaka pela situação e retiraram seu apoio às corporações, nacionalizando seus ativos enfraquecidos em seus respectivos territórios.



O Estado Livre do Sul da Califórnia tomou as sedes de ambas as empresas em Los Angeles. O Texas e diversos países europeus logo seguiram o mesmo caminho. Os Estados Unidos nacionalizaram a Militech, enquanto o governo japonês impôs restrições à Arasaka, proibindo-a de operar fora da esfera de influência do Japão.

As Torres Arasaka, em Night City, foram as últimas sedes da Arasaka em território americano a cair, destruídas por uma arma nuclear tática (como mencionamos acima), detonada por um grupo de mercenários não identificados. Algumas fontes apontaram o chamado "Grupo Atlantis" – incluindo lendas modernas como Rogue, Morgan Blackhand e Johnny Silverhand –, mas nunca houve provas suficientes para confirmar o envolvimento do grupo. Morgan e Johnny jamais foram vistos novamente após o Incidente das Torres Arasaka, e Rogue negou repetidamente qualquer participação na operação.

Sob pressão do governo japonês, a Arasaka finalmente admitiu a derrota no final de 2023. A Militech saiu vitoriosa, mas estava quase tão debilitada quanto sua rival.

O TEMPO DO VERMELHO (2023 - 2052)

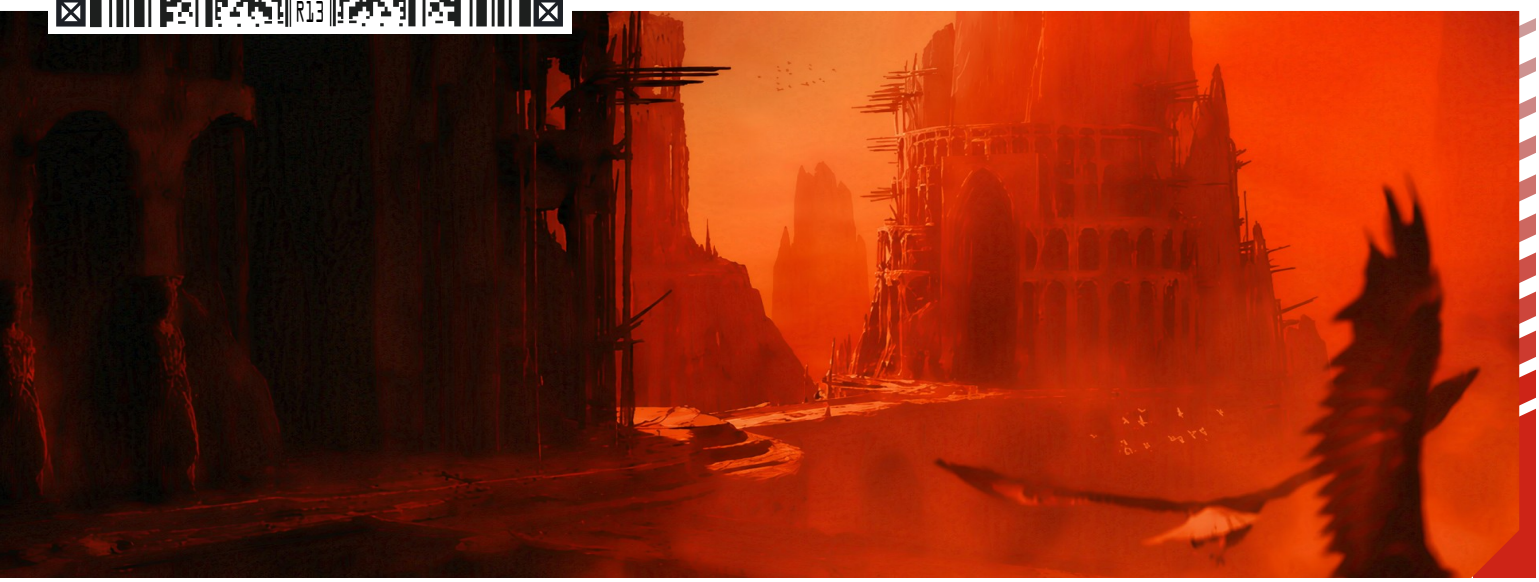
Durante anos após o fim da 4ª Guerra Corporativa, partículas atmosféricas provenientes da explosão nuclear, ataques com armas orbitais, tempestades de fogo em larga escala e incêndios provocados pela guerra lançaram um inquietante véu vermelho sobre os céus. Essa coloração acabou dando nome a uma era: o Tempo do Vermelho, enquanto o mundo tentava se reconstruir. Foram necessárias décadas para reestruturar ascadeias de suprimentos e recuperar algum senso de normalidade, e os primeiros anos estiveram longe de ser pacíficos. Motins e rebeliões eclodiram em todos os cantos do planeta. A América do Sul ainda enfrentava turbulências políticas, enquanto o Euroteatro e da Ásia tentavam restabelecer o comércio mundial por meio da regulamentação das corporações sobreviventes, buscando recuperar o controle governamental após anos de hegemonia corporativa.

Nos Estados Unidos, a presidente Elizabeth Kress declarou lei marcial nas regiões do país que permaneciam sob controle do Poder Executivo. Como consequência, a Arasaka foi responsabilizada pela detonação da arma nuclear que destruiu o centro de Night City, embora persistissem rumores de que a corporação Militech havia financiado a misteriosa equipe de ataque e fornecido o dispositivo nuclear portátil. A sociedade exigia explicações, e a presidente Kress explorou esse sentimento para manter a Militech sob rígido controle. Embora não existissem provas concretas que implicassem a corporação, seus ativos foram nacionalizados pelo governo dos Estados Unidos e utilizados para fortalecer a autoridade federal. Alguns importantes executivos da Militech, que haviam sido inocentados de qualquer envolvimento, receberam cargos muito bem remunerados no recém-reestruturado Departamento de Defesa.

Esse período marcou a estagnação do desenvolvimento tecnológico. As corporações lutavam para sobreviver, enquanto os governos – tanto federal quanto locais – concentravam seus esforços em assuntos internos, reprimindo a agitação civil e reconstruindo seus países. Os Nômades tornaram-se a força vital do comércio de tecnologia, vasculhando campos de batalha e instalações abandonadas em busca de recursos, além de contrabandear mercadorias restritas em seus comboios fortemente armados.

Apesar de suas garantias, a presidente Kress demonstrou pouco interesse em ajudar a devastada Night City a se recuperar. Na verdade, permitir que a cidade debilitada enfrentasse suas próprias dificuldades era a forma perfeita de subjugar o Estado Livre do Norte da Califórnia. Ainda assim, os teimosos habitantes de Night City se recusaram a ceder, e o árduo processo de reconstrução teve início.

Enquanto isso, após anos de tentativas infrutíferas de recuperar a Antiga Rede de um sistema inteligente descontrolado e de programas de combate autoconscientes, a NetWatch estabeleceu a chamada “Muralha Negra”, uma barreira virtual entre as entre as recém-estabelecidas CitiNets controladas por humanos e a Antiga Rede, agora dominada por IAs. Dada a magnitude da operação, pode haver alguma verdade nas teorias da conspiração de que a NetWatch foi forçada a fazer um acordo com as IAs para construir a Muralha Negra.



A RETOMADA (2052 - 2069)

Os anos que seguiram foram um retorno lento à normalidade para as nações e corporações do mundo. Com o tempo, os céus voltaram a sua coloração normal, as cidades começaram lentamente a ser reconstruídas à medida que as rotas comerciais eram restabelecidas. A infraestrutura danificada foi reparada e a tecnologia voltou a se tornar ubíqua.

Nos EUA, muitas cidades que foram abandonadas durante o Colapso de 1990–2016 foram reconstruídas e repovoadas com ajuda governamental e corporativa. As corporações viram nisso uma oportunidade de reparar a opinião pública negativa que haviam acumulado após a guerra, além de restabelecer sua influência sobre a cultura.

Abandonada pela presidente Kress e pelo governo dos Estados Unidos, Night City foi reconstruída por seus cidadãos com a ajuda dos Nômades e de corporações menores. Na época, havia especulações generalizadas de que o governo havia feito da Arasaka um bode expiatório pela detonação nuclear, o que reforçou ainda mais as tendências das corporações em direção à soberania. Era comum a opinião de que os cidadãos prefeririam ver o retorno da gigante de segurança asiática a se submeter ao controle federal.

Por outro lado, a situação na Europa não foi tão favorável às antigas megacorporações. Os players estabelecidos, enfraquecidos pela guerra, passaram a ser contestados por novas empresas emergentes, apoiadas e controladas por governos nacionais europeus.

Na Ásia, a humilhada Arasaka enfrentou a derrota de cabeça erguida. A corporação gastou uma parcela significativa de seus ativos em reparações de guerra, mas alguns contratos lucrativos permitiram que recuperasse rapidamente sua posição como líder nas indústrias de fabricação de armas e segurança. Ainda assim, o revés teve consequências duradouras, já que Saburo Arasaka teria enfrentado oposição interna e uma guerra civil secreta começou a se formar dentro das fileiras da empresa.

Novas redes individuais e isoladas começaram a surgir, as CitiNets, em sua maioria intranets regionais. As poucas conexões entre elas eram cuidadosamente controladas e supervisionadas pela NetWatch, mas sua autoridade era significativamente limitada na Europa e na Oceania. A nova rede tornou-se menos acessível aos usuários comuns e mais difícil de ser penetrada por netrunners, já que os dados mais importantes passaram a ser isolados e protegidos.

Com o passar do tempo e o retorno gradual do mundo a uma certa sensação de "normalidade", Kress deixou o cargo. Uma nova constituição foi redigida e nasceram os Novos Estados Unidos da América (NUSA). Novas eleições foram realizadas, e os gritanúncios as aclamavam como "um novo dia para a democracia". Engraçado, porém, como o primeiro presidente da NUSA, David Whindam, veio das fileiras das megacorporações – e a mulher que o sucedeu também. Conheça o novo chefe... igualzinho ao antigo.

A GUERRA DA UNIFICAÇÃO (2069 - 2070)

No final de 2069, a recém-eleita presidente da NUSA, Rosalind Myers, apresentou um programa de unificação para estender a autoridade federal sobre os Estados Livres, sob o pretexto de fortalecer a nação e reunir todos os antigos territórios históricos dos Estados Unidos sob um único governo novamente. A maioria dos territórios americanos independentes se opôs à unificação. O conflito era inevitável. O governo federal dos Novos Estados Unidos – mobilizando um exército reforçado pelas forças nacionalizadas da Militech – declarou guerra aos estados separatistas aliados de forma frouxa: Colorado, Novo México, Wyoming, Montana, Arizona, Nevada e a Califórnia do Norte. Washington, Oregon e Idaho conseguiram permanecer neutros no conflito, ao custo de algumas concessões ao governo federal. Embora os Estados Livres recebessem apoio secreto da corporação Arasaka com armas e “assessores de segurança”, eles foram fortemente pressionados pelas forças da NUSA, auxiliadas por estados que apoiavam a intervenção federal. Esse conflito, travado com a mais avançada tecnologia militar, ficou conhe-

cido como a Guerra do Metal.

Night City evitou os combates, mas por pouco. O norte e o sul da Califórnia acabaram em lados opostos da guerra: o sul aliou-se ao governo dos Estados Unidos, o norte tentou permanecer independente do controle federal, e os habitantes de Night City prenderam a respiração enquanto aguardavam uma possível invasão das tropas federais. No início de 2070, uma divisão do Exército da NUSA avançou até os arredores da cidade, mas a invasão foi impedida graças às ações rápidas do conselheiro municipal Lucius Rhyne. Aproveitando contatos construídos ao longo de uma década de atuação no conselho da cidade, Rhyne recorreu à há muito evitada Arasaka em busca de proteção. Em poucos dias, um superporta-aviões da Arasaka chegou à Baía de Coronado. Poucas horas depois, o Exército da NUSA havia recuado.

Após a intervenção aberta da Arasaka, o Tratado de Unificação foi finalmente assinado pelos Novos Estados Unidos e pela coalizão dos Estados Livres, encerrando a Guerra da Unificação. Os Estados Livres mantiveram sua autonomia, mas concordaram em participar do novo governo federal e em cessar as hostilidades entre si. A presidente Myers aceitou essa solução, temendo que o envolvimento crescente da Arasaka pudesse escalar o conflito para um nível que a NUSA não teria condições de sustentar. O tratado de paz – embora insatisfatório para todas as partes – era preferível à continuidade da guerra e ao risco de outra crise global.

No rescaldo da guerra, Night City foi novamente consagrada como uma cidade internacional livre, independente das leis e da governança do Estado Livre do Norte da Califórnia e dos Novos Estados Unidos. Night City pagou por essa liberdade com o aumento ainda maior da influência das megacorporações, já que as corps injetaram dinheiro na revitalização da cidade para estabelecer um ponto de apoio na costa oeste da NUSA. O marco simbólico desses acontecimentos ocorreu em 2070, quando Night City permitiu que a Arasaka construísse sua nova sede americana no centro da cidade, no local onde seu prédio anterior havia sido destruído em 2023.

A ALVORADA NEON (2071 - 2077)

A estabilização do Euroteatro e da Ásia no fim da Quarta Guerra Corporativa e da Guerra da Unificação não transformou repentinamente o mundo em um lugar feliz cheio de unicórnios e brilho. Embora a recessão tecnológica entre as décadas de 2020 e 2040 tenha reduzido os níveis globais de poluição, a humanidade ainda enfrenta ameaças sérias. Atualmente, a mudança climática é a maior e mais imprevisível delas.

Furacões e tornados de escala e intensidade enormes dizimaram populações em todo o mundo. O Haiti foi oficialmente abandonado em 2062 após uma série de tempestades violentas devastarem a nação insular. Centenas de milhares de haitianos morreram durante o evento e o êxodo que ele provocou, e a devastação das ilhas do Caribe foi posteriormente considerada um dos piores desastres naturais do final do século XXI.

A desertificação e a seca são ainda mais perigosas, ameaçando toda a população da América do Sul, assim como regiões da América do Norte, Europa, África, Ásia e Austrália. A água potável está se tornando escassa, e a situação não melhorou nos últimos anos. Por outro lado, as inundações também são frequentes. Na última década, enchentes destruíram partes de Los Angeles e Night City. Os Países Baixos perderam um terço de seu território, mas, graças às mais recentes tecnologias de construção de diques, evitaram ser completamente submersos pelo Mar do Norte. Já as Maldivas não tiveram a mesma sorte: o arquipélago afundou por completo cerca de vinte anos atrás.

Essas circunstâncias sombrias levaram a uma degradação significativa do solo, causando uma fome que tirou a vida de centenas de milhares de pessoas na Ásia e na África. Somente com a introdução do cultivo hidropônico e de fazendas urbanas verticais algumas regiões urbanas conseguiram evitar a extinção total.

O desenvolvimento das cibertecnologias introduziu o problema da cyberpsicose. Os indivíduos afetados passam a se isolar emocionalmente de outras pessoas, até que a interação humana se torne emocionalmente desagradável. Essa aversão evolui para desprezo e, eventualmente, violência.

Embora essa doença mental já seja reconhecida há meio século e muitos estudos sugiram que ela esteja relacionada à quantidade de ciberimplantes de um indivíduo, ainda não se sabe ao certo o que torna algumas pessoas mais suscetíveis do que outras. Ainda assim, a cyberpsicose continua sendo uma grande preocupação de saúde em nosso mundo tecnologicamente dependente.

Para completar essa lista de problemas, temos um perigoso grau de estratificação social, uma taxa de criminalidade enorme e instabilidade migratória em quase todas as partes do mundo – mas a maioria de vocês provavelmente já está ciente disso. Vocês enfrentam isso todos os dias.

Apesar de tudo, o mundo vive uma nova era de paz. Embora intensa, a curta Guerra do Metal não abalou o otimismo de um mundo que buscava se reconstruir e voltar a ser o que era. São sete anos sem um grande conflito corporativo ou nacional, e a sociedade começa lentamente a voltar a uma realidade muito próxima à da década de 2020.

A ascensão do poder corporativo em Night City e o otimismo em relação às novas tecnologias, como as Neuroportas, fizeram com que alguns repórteres e colunistas chamassem o momento presente de "A Alvorada Neon", descrevendo-o como o início de uma nova era após o grande crepúsculo global de 2045.

O mundo voltou a prosperar. Night City voltou a prosperar, embora essa prosperidade – essa Alvorada Neon – não tenha sido compartilhada por todos.

A CONTAGEM REGRESSIVA PARA O FUTURO SOMBRIO

Uma Linha do Tempo do Futuro Sombrio de 1990 a 2076.

» 1990

A **Gangue dos Quatro** uma coalizão de agências governamentais liderada pelo então vice-presidente, promove um "golpe" secreto, encerrando efetivamente a democracia federal nos Estados Unidos. Muitos estados passam a ignorar a autoridade federal e se declaram "Estados Livres".

Início do **Primeira Guerra Centro-Americana**. As ambições imperialistas dos Estados Unidos, justificadas como parte da guerra contra o comunismo, o terrorismo e o narcotráfico, resultam na morte de centenas de milhares de pessoas.

» 1991

A Biotechnica desenvolve um novo biocombustível, o **$CHOOH^2$**.

Fibras musculares artificiais são desenvolvidas em um centro de pesquisas de Stanford, abrindo caminho para cibernéticas mais avançadas.

» 1993

Formam-se os primeiros **Bandos Nômades**: os Aldecaldos, uma aliança de antigos moradores do Leste de Los Angeles, e os Jodes, agricultores expulsos de suas terras pelas megacorporações.

» 1994

O **mercado de ações mundia entra em colapso** quando os Estados Unidos são flagrados manipulando as bolsas de valores da Europa e dos próprios Estados Unidos. Após a divulgação da notícia, uma crise financeira global se instala.

» 1996

O Colapso dos Estados Unidos. Enfraquecidos pelas perdas causadas pelo Colapso do Mercado Mundial de Ações e sobrecarregados pelo desemprego, pela peste, pela falta de moradia e pela corrupção, muitos governos locais entram em colapso ou declaram falência. O governo dos Estados Unidos, atolado em um déficit gigantesco e nas maquinações da Gangue dos Quatro, torna-se completamente ineficaz.

Centenas de milhares de pessoas participam de **tumultos** por todo os Estados Unidos em protesto contra a escassez de alimentos e moradia. Os primeiros bandos de Nômades surgem na Costa Oeste e se espalham rapidamente por todo o país.

A lei marcial é decretada, e a **Constituição dos Estados Unidos é suspensa**.

» 1997

O "Roqueiro" Manson é assassinado na Inglaterra. Figura lendária do movimento do "rock populista", seu nome artístico passa a ser adotado como o termo usado para designar qualquer músico ou outro artista que defenda mudanças políticas.

» 1998

A seca transforma o Centro-Oeste dos Estados Unidos em um verdadeiro **Mar de Poeira**. As fazendas familiares praticamente desaparecem.

» 2000

A Peste Devastadora, uma doença que impede o organismo de absorver nutrientes, mata milhões de pessoas.

Tem início a construção do Palácio de Cristal, uma estação espacial orbital.

» 2001

A construção da rede WorldSat estabelece a infraestrutura que dará origem à **Rede**.

» 2003

Início da **Segunda Guerra Centro-Americana**. Os Estados Unidos invadem a Colômbia, o Equador, o Peru e a Venezuela. A guerra é um desastre e deixa milhares de soldados americanos presos na região, sem qualquer meio de retornar para casa.

A lei marcial chega ao fim e as **eleições são retomadas**, com a política sendo fortemente influenciada pelas megacorporações.

» 2004
Começa a Primeira Guerra Corporativa, quando a EBM e a Orbital Air entram em conflito pelo controle de uma terceira corporação falida. Incursões de comandos e ataques no ciberespaço entre as duas apresentam ao mundo a era da guerra corporativa direta.

» 2005
O Ciberque é inventado, permitindo que o cérebro humano navegue pela Net diretamente.

» 2006
A Primeira Guerra Coporativa Chega ao fim quando comandos da Orbital Air capturam o CEO da EBM, Ulf Grunwalder, e forçam a corporação europeia a se render.

» 2007
Pesquisadores de Santa Cruz, na Califórnia, desenvolvem a **tecnologia de neurodança** permitindo que uma experiência humana seja gravada e reproduzida em sua totalidade.

» 2008
Começa a Seguna Guerra Coporativa. As negociações entre a SovOil e a Petrochem sobre campos de petróleo recém-descobertos no Mar do Sul da China fracassam, e as duas megacorporações passam a bombardear impiedosamente uma à outra. Até mesmo os observadores mais cínicos ficam chocados com o nível da violência.

» 2010
Seguna Guerra Coporativa chega ao fim de forma não oficial após as pesadas perdas sofridas pela Petrochem. O conflito transforma-se em uma "guerra fria" que perdura por décadas.

» 2011
A construção do **Palácio de Cristal** é concluída.

» 2013
O vírus **Soulkiller** é desenvolvido. Originalmente criado pela programadora Altiera Cunningham, da ITS, como uma forma de implantar personalidades gravadas em corpos clonados. A tecnologia de transferência fracassa, mas espiões da Arasaka descobrem sua existência e sequestram Cunningham para obrigá-la a transformá-la em uma arma.

Em 13 de abril de 2013, um **show de Jhonny Silverhand** termina em um grande tumulto em Night City. Os manifestantes matam 18 pessoas e ferem outras 51.

» 2016
Começa a Terceira Guerra Corporativa. Ciberterroristas atacam as redes de corporações em todo o mundo, causando prejuízos de bilhões. A guerra é travada principalmente na Rede. O conflito chega ao fim quando a Asukaga & Finch entrega os corpos dos dois ex-executivos responsáveis por iniciar toda a crise ao gabinete do promotor distrital de Los Angeles.

» 2020
Perído da ambientação do **Cyberpunk 2020**.

» 2021
A eurocorporação aquícola CINO **tenta adquirir a falida** corporação aquícola IHAG. A corporação rival OTEC intervém como um "cavaleiro branco" para impedir a aquisição hostil.

» 2022
As operações secretas se intensificam à medida que a Arasaka Security e a Militech disputam o controle do desfecho da Guerra entre a CINO e a OTEC.

Rache Bartmoss, considerado por muitos o trilha-redes mais habilidoso do mundo, é supostamente morto durante uma incursão corporativa. Duas semanas depois, o mecanismo de acionamento pós-morte de seu vírus **DataKrash** é ativado.

Começa a Quarta Guerra Corporativa de fato. As operações secretas evoluem para uma guerra aberta quando a Arasaka e a Militech abandonam o pretexto de "defender seus clientes" e passam a enviar tropas para a linha de frente do conflito.

» 2023
Em 20 de agosto de 2023,**um dispositivo nuclear tático é detonado** durante um ataque ao quartel-general da Arasaka em Night City, destruindo a maior parte do centro da cidade. Mais de meio milhão de pessoas morrem. Rumores se espalham sobre quem seria o responsável, com diferentes grupos atribuindo a culpa ao lendário rocker Johnny Silverhand, ao renomado solo Morgan Blackhand, à Militech, ao Governo dos Estados Unidos ou até mesmo à própria Arasaka.

A presidente dos Estados Unidos, Elizabeth Kress, **nacionaliza a Mlilitch.**

Inícia **o Tempo do Vermelho** (também conhecida como as Décadas Vermelhas), assim chamada pela tonalidade avermelhada que domina os céus durante os anos seguintes.

» 2025
A Quarta Guerra Corporativa Chega ao Fim, segundo alguns estudiosos. A infraestrutura da cadeia global de suprimentos é severamente afetada, e o comércio mundial desacelera até quase parar.

A NetWatch declara oficialmente que a **Rede está fora de operação** em decorrência do DataKrash.

» 2030
Tem início a **reconstrução de Night City.**

A Ziggurat, uma nova corporação sediada em Night City, constrói **a primeira CitiNet**. Essa nova rede opera em escala local, abrangendo toda a cidade, e supostamente contorna os problemas da Antiga Rede.

» 2035
Tem início a **reconstrução de antigas fábricas** por corporações e outros grupos, com o objetivo de repor as tecnologias perdidas, enquanto os Nômades reabrem portos, reativam ferrovias e facilitam o comércio regional.

» 2040
Tem início a construção dos **primeiros Megaedifícios** em Night City, financiados em parte por corporações que buscavam acomodar sua força de trabalho em expansão.

» 2044
A NetWatch tenta limpar as IAs rogue da Antiga Rede, mas falha. Tem início a construção da **Muralha Negra**, enquanto antigos nós são permanentemente selados.

» 2045
Perído da ambientação do **Cyberpunk RED**.

» 2051
Um surto **de "gripe aviária"** mata 7.000 pessoas em Night City. Um segundo surto, ainda mais letal, ocorre em 2059. Em resposta, o governo da cidade passa a erradicar todas as aves dentro dos limites urbanos.

» 2052
Com os escombros contaminados da Zona Radioativa (causada pela destruição das Torres Arasaka em 2023) finalmente removidos, tem início a construção de um **novo Centro Corporativo**. Megacorporações em toda a cidade começam a planejar a transferência de suas sedes para essa "terra prometida".

Devido ao clareamento gradativo do céu e ao lento retorno à sua coloração normal ao longo dos anos, muitos consideram esse marco como o fim do Tempo do Vermelho.

» 2053
A **Constituição do Novo Estados Unidos é ratificada**. Após mais de três décadas no cargo, a presidente Elizabeth Kress deixa o posto, e novas eleições são realizadas.

David Whindam, um executivo da Biotechnica que se tornou operador político, é **eleito o primeiro presidente do Novo Estados Unidos da América**

» 2062
O **Êxodo do Caribe** começa quando os habitantes das nações insulares fogem do aumento do nível dos oceanos.

» 2065
Rosalind Myers, ex-CEO da Militech, é eleita a **terceira presidente do Novo Estados Unidos da América.**

» 2067
Um **guarda-costas da Arasaka frustra uma tentativa de assassinato contra o Imperador do Japão**, conquistando para a megacorporação grande prestígio tanto junto ao governo quanto ao público.

» 2069
Começa Guerra da Unificação, quando o NUSA ataca os Estados Livres aliados em um esforço para "reunificar a América".

» 2070
Após a chegada de um superporta-aviões da Arasaka na Baía de Coronado, a **Guerra da Unificação termina com a assinatura do Acordo de Arvin**, também conhecido como Tratado de Reunificação.

O Acordo de Arvin **classifica Night City como uma Cidade Livre internacional**, totalmente independente de qualquer nação ou estado.

» 2071
O crescente sentimento de otimismo e melhora marca o **início da Alvorada Neon**, um retorno ao glamour dos anos 2020 após o "crepúsculo social do pós-guerra"... Mas, na percepção dos menos afortunados, as coisas apenas ficaram menos piores do que antes.

» 2072
Os **Garotos Vodus repelem uma força-tarefa do NCPD** e emergem como a autoridade de fato no oeste de Pacifica.

» 2076
Um incidente envolvendo forças da Arasaka e da Militech causa danos no Centro Corporativo de Night City. Embora a mídia o classifique como um **ataque terrorista** de origem desconhecida, circulam rumores de que o incidente foi o último confronto de David Martinez, um mercenário que havia rapidamente ganhado notoriedade no ano anterior.

» 2077
O Presente.

03

A TECNOLOGIA DO AMANHÃ

Cibernética (por Dr. Omni Kismet)

Atualmente, quase todo mundo está usando cromo. Assim como aconteceu com as tatuagens e piercings antes dele, a Cibernética continua sendo uma parte da moda, da cultura moderna, e se você não o estiver exibindo, as pessoas podem considerar você um neo-ludita ultrapassado.

A Cibernética (dispositivos tecnológicos implantados no ou sobre o seu corpo) pode ser adquirida em quase qualquer lugar. Clínicas que oferecem cirurgias sem agendamento podem ser encontradas em qualquer shopping ou, se você preferir manter discrição, na loja de um medicânico em um beco.

AS APRIMEIRAS GERAÇÕES

O caminho para se "chipar" começou na década de 1990, quando pesquisadores universitários desenvolveram interfaces mente-máquina e fibras musculares sintéticas conhecidas como myomar. Como costuma acontecer, os militares foram os pioneiros da tecnologia, equipando seus soldados com cibernética de "geração zero". Unidades militares ativas na América do Sul e na América Central serviram como cobaias em tempo real, mostrando aos engenheiros das megacorps em seus países de origem como aprimorar a tecnologia e torná-la viável para o mercado de massa. Como resultado, as ofertas comerciais de cibernética ultrapassaram rapidamente uma primeira geração e avançaram direto para a segunda. Enquanto os soldados sofriam efeitos colaterais que iam desde a interrupção do suporte ao cromo de geração zero até a cyberpsicose, celebridades patrocinadas por corporações exibiam modelos de segunda geração mais elegantes em passarelas e filmes, criando um novo zeitgeist cultural e impulsionando a demanda. Quando Johnny Silverhand mencionou em uma entrevista que se apaixonou por uma mulher com Teknics 2350 porque os olhos dela eram "como cristais rendados", as vendas quadruplicaram.

O desenvolvimento do cyberware atingiu um pico frenético durante a Quarta Guerra Corporativa, quando as megacorps passaram a vender implantes como a solução para qualquer problema. Qualquer coisa podia ser substituída e aprimorada, até mesmo o seu corpo inteiro, desde que você tivesse eddies suficientes. Os Borgues, também conhecidos como Conversões de Corpo Inteiro (Full Body Conversions, FBCs), tornaram-se a solução para qualquer condição de trabalho perigosa, desde caminhar através do fogo e de terras devastadas pela radiação até trabalhar no vácuo do espaço. Talvez o maior exemplo de quão onipresente a cibernética havia se tornado, porém, fosse o cibertravesseiro: uma almofada inflável que podia ser instalada em um cyberbraço para aquelas ocasiões em que você precisava dormir, mas simplesmente não conseguia encontrar uma cama.

O Tempo do Vermelho testemunhou uma queda perceptível na produção de implantes, mas também um aumento na inovação cibernética. Por um breve e brilhante momento, o domínio cromado das megacorps sobre a pesquisa e o desenvolvimento enfraqueceu, e os técnicos de rua estiveram à altura da ocasião. Como diz o velho ditado: "A Rua sempre dá um jeito." É claro que, à medida que as megacorps recuperaram seu poder, elas esmagaram, compraram ou se apropriaram à força de todas essas inovações, dando origem à terceira geração de cibernéticas.

GERAÇÃO TRÊS

A ascensão das megacorps também desempenhou um papel importante na continuidade do desenvolvimento tecnológico das cibernéticas. A invenção da terceira geração de cibernéticas foi impulsionada pela corrida armamentista das "guerras frias" corporativas. Toda corporação queria soldados e agentes de segurança mais bem equipados para manter seus concorrentes à distância e proteger seus próprios interesses. Fibras de carbono e polímeros cerâmicos, mais leves e resisten-

tes, substituíram os pesados componentes metálicos. Armaduras subdérmicas ocultas e armas retráteis foram desenvolvidas para operações clandestinas e assassinos. Variantes da RealSkinn blindadas contra balas, lâminas e fogo foram criadas e hoje são amplamente utilizadas pelas forças corporativas.

Mas a maior inovação da terceira geração foi a invenção da neuroporta, que mudou completamente o cenário da cibernética no mundo. Antes dela, cada peça de cibernética operava de forma independente das demais, a menos que houvesse uma necessidade específica de conectá-las entre si. Isso resultava em incompatibilidades, pois, por exemplo, a taxa de atualização de um ciberolho e os processadores de reflexo de um ciberbraço enviavam sinais conflitantes ao cérebro, causando uma falta geral de coordenação que exigia horas de manutenção em ambos os implantes.

A neuroporta mudou tudo ao aperfeiçoar a antiga tecnologia de interface neural, o link neural, criando um sistema operacional central para todos as cibernética implantadas no corpo. Isso aprimorou a comunicação entre os implantes, tornando atualizações, upgrades de firmware e diagnósticos de manutenção mais rápidos e simples. Ela também possibilitou a miniaturização da tecnologia, reduzindo custos, já que a maior parte das cibernética passou a obter energia suplementar da bateria interna da neuroporta, liberando espaço para outros componentes.

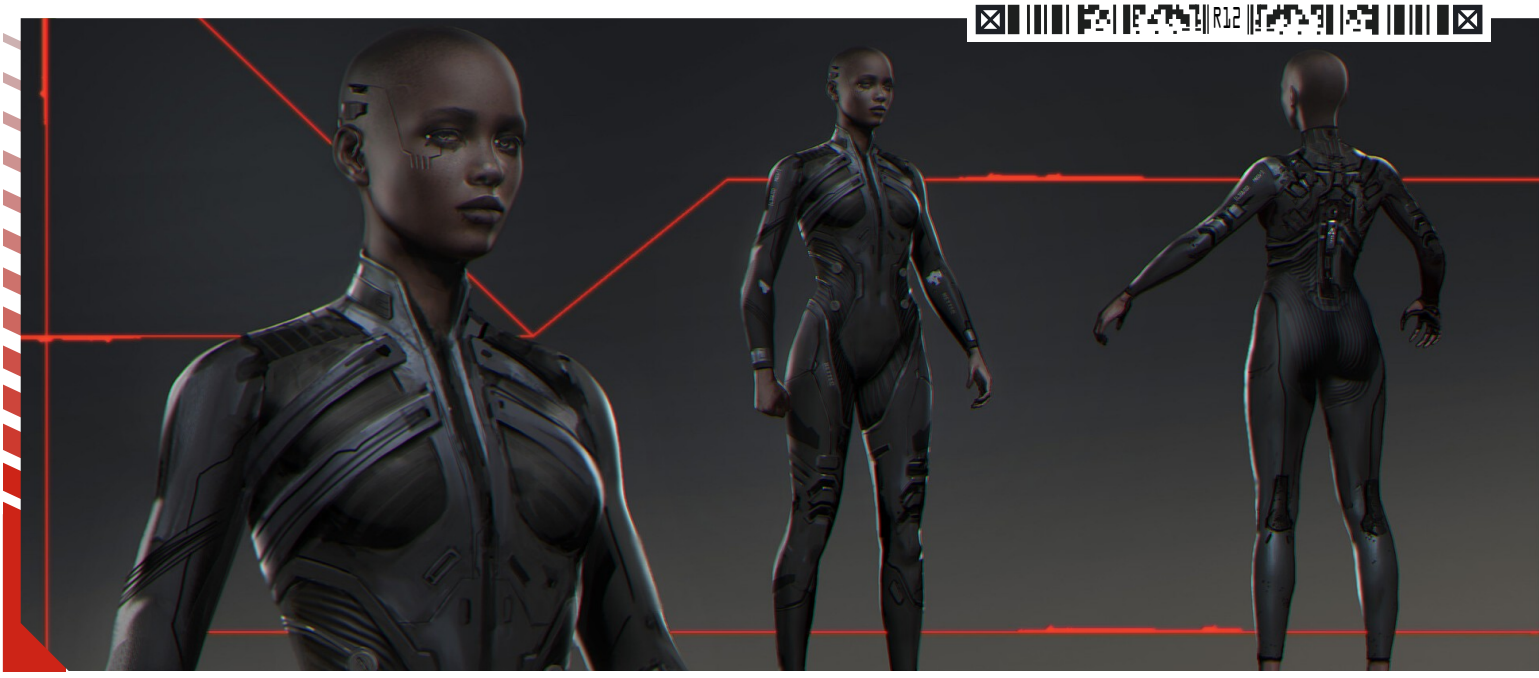
A neuroporta surgiu como uma ideia proposta por Jacinda Hidalgo, CEO de uma corporação americana de cibernética conhecida como Rocklin Augmentics. Obcecada pelo transumanismo, Hidalgo orientou seus engenheiros e projetistas a ultrapassar os limites da existência humana. Sua obsessão em criar um ser humano gestalt – múltiplos corpos compartilhando uma única consciência – mostrou-se inviável sem um sistema central de controle. O resultado foi a neuroporta, uma inovação que logo foi copiada por megacorps maiores e com muito mais recursos financeiros.

A neuroporta mostrou-se tão útil que se tornou uma parte essencial da vida cotidiana, sendo implantada na vasta maioria da população. Seus benefícios iam muito além da utilidade de um sistema central de controle cibernético. A neuroporta conectava-se ao sistema nervoso, ao cérebro e ao nervo óptico, permitindo uma ampla variedade de aprimoramentos e aplicações. As megacorps passaram a competir entre si para oferecer os melhores pacotes de recursos pelos menores preços. Hoje, tornou-se padrão que as neuroportas venham equipadas com slots para chips, holofones conectados aos olhos e ao cérebro, displays heads-up (HUDs) e plugs de interface (também conhecidos como "personals").

Hoje em dia, é raro encontrar alguma cibernética capaz de funcionar sem uma neuroporta. Até mesmo o cromo antigo. reciclado da segunda geração, produzido como parte de linhas de baixo custo pelas megacorps ou por fabricantes de imitações em busca de um eddie rápido, foi adaptado para funcionar com ela.

Esse período também testemunhou a invenção do bioware – uma tecnologia que utiliza aprimoramentos biológicos em vez de cibernéticos. Armaduras Skinweave, nanocirurgiões, neutralizadores de toxinas e aprimoramentos sinápticos tornaram-se cada vez mais populares. Embora músculos e órgãos biomodificados não sejam tão poderosos quanto seus equivalentes cibernéticos, eles são imunes a ataques de EMP, não podem ser detectados por scanners convencionais e têm menor probabilidade de causar cyberpsicose. Indivíduos que combinavam cibernética e bioware tornaram-se alguns dos agentes corporativos e operativos especiais mais perigosos do mundo. Eu não recomendaria comprar qualquer bioware de uma fonte não confiável – a menos que você queira uma infecção causada por nanorrobôs insanos, testados em presidiários, que acabam atacando o seu sistema nervoso.

Nos últimos trinta anos, a cibernética passou a ser amplamente utilizado em todos os aspectos da vida e em todas as



Nos últimos trinta anos, a cibernética passou a ser amplamente utilizado em todos os aspectos da vida e em todas as camadas da sociedade – dos setores militar, médico e industrial à vida familiar, ao sexo e ao entretenimento. Seu desenvolvimento deu origem a negócios legais e ilegais, desde as danças cerebrais e a ciberfashion até o mercado negro de ciberpróteses e órgãos bioengenheirados. A humanidade foi transformada para sempre.

GERAÇÃO QUATRO

É claro que isso diz respeito apenas ao presente. Os engenheiros já estão trabalhando intensamente na criação da quarta geração de cibernéticas, esses avanços dividem-se em duas categorias. A primeira é utilizada por executivos e agentes do mais alto escalão das megacorps. Implantes como processadores neurais aprimorados, programas para Trilha-Redes, ciberolhos de grau IV e analisadores de estresse lhes concedem uma vantagem competitiva sobre seus rivais e colegas. Revestidos com RealSkinn da mais alta qualidade, esses aprimoramentos de quarta geração definem o estilo de vida de um corpo e servem como um símbolo de seu status dentro da corporação.

Embora não seja menos avançado, o segundo tipo de cibernética de ponta foi projetado para ser ostensivamente visível. Esse estilo vem se tornando cada vez mais popular entre a elite social – herdeiros de megacorps, estrelas de dança cerebral, cantores e outras celebridades. Linhas fluidas de ouro e platina entrelaçadas ao mais avançado RealSkinn. Cibermembros anatômicos feitos de cristal puro, cultivado artificialmente em estações orbitais, ou revestidos com lâminas de madeira natural que valem dezenas de milhares de eurodólares. Esse estilo de cibernética é quase inteiramente decorativo, servindo principalmente para demonstrar status e riqueza.

Como sempre, esse tipo de cromo de ponta acabará nas mãos dos ultrarricos, que podem pagar por ele, ou dos miseráveis que acabam servindo de cobaias. De um jeito ou de outro, é melhor ficar atento. Não foram poucos os primeiros usuários dessas tecnologias que acabaram cheios de buracos por causa da MaxTac. Em outras palavras, se você pretende viver para ver mais um nascer do sol, talvez seja melhor continuar com aquilo que já foi testado e comprovado.

TIPOS DE CIBERNÉTICA

Como a maior parte da população, você provavelmente já está "chipado", mas se pretende ter sucesso como um mercenário, vai precisar otimizar o cromo que instala no seu corpo.

» Equipamento Neural

Você já possui parte disso. Sua neuroporta, instalada no seu cérebro quando você era criança, é o elemento fundamental da tecnologia atual. O equiapmento e se conecta diretamente ao cérebro e ao sistema nervoso para aprimorá-los.

Sua neuroporta é uma ferramenta tudo-em-um. A menos que você tenha um modelo muito barato, é provável que ela consiga realizar pelo menos as seguintes funções:

- Conectar-se ao nervo óptico e aos centros de processamento auditivo, permitindo que você veja e ouça informações transmitidas pelo seu holofone, chips inseridos e outras cibernéticas.
- Permitir acesso a um holofone integrado, possibilitando fazer chamadas apenas com o pensamento. A parte do "apenas com o pensamento" é importante. Com alguma prática, você pode se comunicar com outras pessoas via holofone sem falar em voz alta. No entanto, é provável que a pessoa do outro lado ouça falhas de transmissão (palavras repetidas, posicionamento incomum de frases), já que pensamentos são mais caóticos que a fala. Seu holofone também pode ser usado para buscas limitadas na CitiNet, fotografia simples, gerenciamento básico de tarefas e agenda e envio de mensagens de texto.
- Projetar um HUD personalizável sobre o seu campo de visão. O HUD se conecta a bancos de dados carregados para rotular objetos e pessoas importantes, exibir atualizações de status, monitorar consumíveis como munição e drogas, mostrar a hora e até fornecer legendas para vídeos e traduções de textos em outros idiomas.
- Com a adição de um biomonitor, pode monitorar sua saúde e enviar essas informações conforme necessário. Se você for um cliente da Trauma Team, sua neuroporta ainda pode contatá-los em caso de emergência.
- Interfacear com sistemas de computador, alguns de forma sem fio, outros por meio do seu link pessoal: o plugue de interface que você conecta e desconecta do pulso para acessar dispositivos. Ignore os alarmistas que falam sobre como neuroportas deixam você vulnerável a trilha-redes mal-intencionados. Os fabricantes incluem segurança em todos os modelos. Além disso, segundo o NCPD, ataques aleatórios de hack rápido caíram cinco por cento no último ano.
- Inserir Chips. A maioria das neuroportas possui dois espaços de chip, permitindo a inserção de chips de aprimoramento e de dados. Sua neuroporta pode até te mergulhar em experiências de virtu ao sobrescrever seus sentidos, permitindo que você vivencie uma apresentação, uma interação curta ou até jogos digitais.
- Monitorar, regular e fornecer poder de processamento para o restante da sua cibernética.

Você pode expandir sua neuroporta adicionando outros tipos de equipamento neural. Trila-Redes adoram conectar seus ciberdeques diretamente ao cérebro. Solos aumentam seu tempo de reação com equipamentos de velocidade como Kerenzikov ou Sandevistan. Há equipamentos neurais para todas as ocasiões. Quer se tornar o próximo grande detetive? Instale um equipamento neural para aprimorar seus sentidos de paladar e olfato. E se você precisar saber algo que esqueceu (ou nunca aprendeu), basta inserir um chip de perícia e você se torna um especialista instantaneamente.

Observação: seus olhos brilham com cores específicas quando você está distraído enquanto usa uma função da sua neuroporta, permitindo que outras pessoas saibam que você está ocupado.

» Equipamento de Moda

Equipamento é exatamente o que parece: cibernética instalada para melhorar sua aparência. O tipo mais comum é o EMP Threading (aquelas linhas metálicas embutidas no rosto de praticamente todo mundo). Houve uma época em que as pessoas realmente acreditavam que o EMP Threading protegia o corpo contra radiação eletromagnética, mas, na prática, ele serve apenas para deixar você mais estiloso. Você também pode mudar seu visual com cabelos programáveis, cores e padrões personalizados para os olhos e alterações de cor e padrões tingidos na pele. Se quiser exagerar de vez, instale uma tatuagem luminosa – afinal, nada representa melhor a moda da Alvorada Neon do que se transformar no seu próprio letreiro de neon.

» Ciberópticos

Claro, sua neuroporta projeta informações diretamente nos seus olhos, mas por que não ir um passo além e implantar óticas cibernéticas? Depois de remover seus olhos orgânicos e substituí-los por um par de cromos, as possibilidades são praticamente infinitas: visão telescópica, visão microscópica, aprimoramento de imagem... a lista continua. Inferno, quer instalar uma pequena arma de dardos oculta no seu olho? Existe uma cibernética para isso!

» Ciberáudio

Assim como seus olhos podem ser substituídos, seu sistema auditivo também pode. Já quis ouvir uma conversa do outro lado da sala com total clareza? Ou executar uma análise de estresse vocal para descobrir se alguém está mentindo? Ou ainda rastrear um sinalizador de localização do outro lado da cidade? Tudo isso é possível com um sistema ciberauditivo.

» Cibermembros

Está pensando que basta implantar um par de ciberbraços para ganhar superforça? Ou ciberpernas para correr em supervelocidade? Desculpe, mas não é assim que funciona. É verdade que ciberbraços e ciberpernas oferecem diversas vantagens, mas, sozinhos, eles não compensam as limitações inerentes do restante do seu corpo orgânico. ente levantar uma motocicleta usando apenas um par de ciberbraços. Talvez os braços não se quebrem, mas sua coluna provavelmente vai. Espero que você goste de passar um bom tempo imobilizado em recuperação.

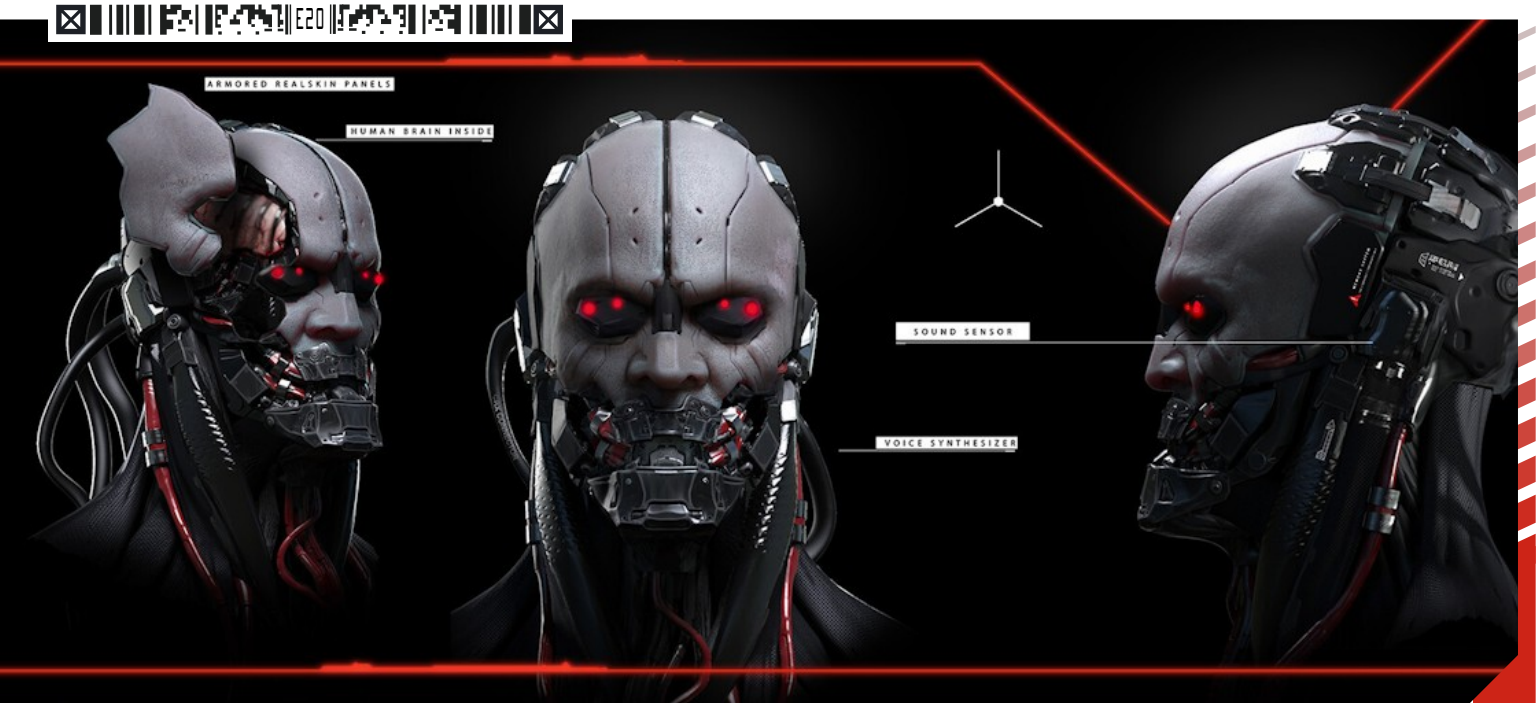
É claro que você pode burlar essas limitações com os aprimoramentos certos. Os Braços de Gorila aplicam multiplicadores de força, permitindo que você empurre, puxe, arrombe e dê socos como alguém com o dobro do seu porte físico. O Impulsionador de Salvo joga você pelo ar muito além do que qualquer atleta olímpico da velha guarda poderia sonhar. E, convenhamos, por que não partir logo para as armas? Lâminas Mantis, Monofilamento e Sistemas de Lançamento de Projéteis. Com a ciberarma certa instalada, você pode fatiar, retalhar ou explodir qualquer obstáculo que surgir no seu caminho.

» Cibernética Interna e Externa

Esses são termos genéricos para os mais diversos tipos de cromo que podem ser instalados dentro do seu corpo ou fixados externamente a ele. As possibilidades são enormes. AudioVoxes deixam sua voz suave como creme. Enxertos musculares e reforços ósseos aumentam sua força e resistência. Brânquias permitem que você respire debaixo d'água. Armaduras subdérmicas protegem você até mesmo durante o banho. Você é esperto. Já entendeu a ideia. Se existe algo que você deseja, é bem provável que alguma megacorporação já esteja vendendo.

» Equipamento Borgue

E aqui está a categoria mais pesada: Equipamento Borgue. Esse tipo de cromo leva você muito além dos limites naturais do corpo humano. Sabe como os membros da Maelstrom costumam ter meia dúzia de olhos? Isso é resultado de um



conhecido como Armação Multióptica. Já viu alguém tão gigantesco que mal consegue passar por uma porta? Agradeça a um esqueleto aprimorado e a uma estrutura de suporte conhecida como Estrutura Linear. E aquele bartender que serve bebidas usando quatro braços? Ele possui um Armação Artificial de Ombros. Depois da cibernética convencional, o equipamento borgue é o próximo passo na jornada rumo ao abandono da biologia. Mas, acredite, ele ainda não é o último.

CONVERSÕES DE CORPO COMPLETO

Se você quer abraçar de vez a revolução do chrome e abandonar a carne para sempre, a única opção é fazer uma Conversão de Corpo Completo (também chamada FBC ou Full Boy Conversion). É exatamente o que o nome sugere. Uma equipe de cirurgiões remove seu cérebro e algumas outras partes essenciais do seu corpo, implantando tudo em um corpo composto inteiramente de cyberware. Esqueleto cibernético. Músculos cibernéticos. Órgãos cibernéticos. Absolutamente tudo é cibernético. Os Borgues levam tudo ao extremo. Eles não precisam comer, beber ou sequer respirar. Não adoecem nem podem ser envenenados (exceto em alguns casos raros envolvendo o cérebro) e, embora ainda precisem dormir para descansar a massa cinzenta, seus corpos nunca se cansam fisicamente. Melhor ainda: eles podem trocar de corpo. Um corpo para lutar, outro para festas. Parece bom, não é? Então por que não estamos todos vivendo dentro de corpos robóticos? Porque existem desvantagens. Tornar-se um Borgue é extremamente caro, e sua manutenção também não sai barata. Além disso, Borgues correm um risco muito maior de desenvolver ciberpsicose – e de forma muito mais rápida – do que qualquer outra pessoa. O simples fato de existir já coloca você na lista de monitoramento da MaxTac. Não é de se admirar que eles continuem sendo raros, mesmo décadas depois da invenção dessa tecnologia.

CIBERPSICOSE

Vamos falar sobre o drone na sala: a ciberpsicose. É bem provável que, se você conseguiu passar pela escola, tenha assistido a um daqueles vídeos educativos. Você sabe quais são. "Cromo demais enlouquece você. Tome cuidado!"

A verdade é que hoje não estamos mais próximos de compreender a ciberpsicose do que estávamos quando os primeiros soldados começaram a apresentar sintomas durante a Primeira Guerra Centro-Americana. Oficialmente, a ciberpsicose não existe, mas o termo é usado pelo público como uma denominação genérica para diversos transtornos dissociativos aparentemente relacionados ao uso e ao abuso de implantes cibernéticos. Dissociação, caso você não saiba, é um processo mental no qual a pessoa se desconecta dos próprios pensamentos, emoções, memórias ou do senso de identidade. Vamos deixar uma coisa bem clara. O pouco que sabemos sobre a ciberpsicose indica que ela não acontece simplesmente porque alguém perdeu um braço e recebeu uma prótese para substituí-lo. Em vez disso, tudo indica que ela está ligada à decisão voluntária de ultrapassar, e muito, os limites naturais do corpo humano. Veja bem: um braço capaz de reproduzir as funções de um membro humano não é um grande problema. Mas um braço capaz de atravessar uma chapa de aço maciço com uma Lâmina Mantis? Isso já é outra história. Principalmente quando você escolhe amputar o próprio braço perfeitamente saudável para instalar o novo. Essa história já foi contada em incontáveis filmes. Quando você passa a enxergar o próprio corpo como nada mais do que um conjunto de peças facilmente substituíveis, começa também a enxergar o corpo das outras pessoas da mesma forma. E, se é assim, qual é o problema de cortá-las em pedaços? É nesse momento que alguém ultrapassa o limite, começa a promover um massacre pelas ruas... e a MaxTac entra em cena para resolver a situação.

Só que a realidade da ciberpsicose não é tão simples assim. Há muitas pessoas abarrotadas de cibernética que jamais ultrapassam esse limite. Outras sofrem um surto de ciberpsicose após implantar apenas algumas peças de cromo. As teorias mais recentes sugerem que outros fatores – sejam eles biológicos, neurológicos ou ambientais – são necessários para que alguém cruze essa linha. Instalar um novo cromo preem pode não ser suficiente. Mas ser coagido pelo seu chefe insensível a implantar cibernéticas mal ajustadas e dolorosas, enquanto ele ainda desconta o custo dos implantes do seu salário miserável... isso talvez seja.

Muitas pessoas sofrem dos diversos transtornos dissociativos abrangidos pelo termo genérico "ciberpsicose" e nem por isso saem promovendo massacres. Elas podem apresentar diferentes sintomas, desde falta de empatia até dificuldade em controlar impulsos, mas seguem suas vidas normalmente, cuidando dos próprios assuntos sem incomodar ninguém. A verdadeira razão pela qual imaginamos ruas cobertas de sangue sempre que alguém menciona ciberpsicose não é porque o mundo esteja repleto de monstros cromados abrindo caminho à força entre multidões. É porque, nas poucas vezes em que um ataque desse tipo realmente acontece, ele ganha enorme destaque na mídia. A MaxTac prefere que seja assim. Afinal, de que outra forma convenceria a cidade a comprar seus novos e reluzentes brinquedos?

Embora ainda não compreendamos totalmente esse fenômeno, existem opções de tratamento para ajudar pessoas em situação de risco e impedir que evoluam para um quadro completo de ciberpsicose. Terapias com medicamentos, danças cerebrais e a boa e velha conversa podem trazer alguém de volta antes que ultrapasse o limite. O mesmo vale para criar laços com outras pessoas, fazer parte de grupos de apoio e reservar tempo para descansar e relaxar. Se a situação for realmente grave, também existem soluções químicas. A maioria das pessoas as conhece como imunobloqueadores, nome pelo qual os medicânicos costumam se referir a elas. Mas esses medicamentos fazem mais do que apenas suprimir o sistema imunológico para evitar a rejeição dos implantes. As versões de melhor qualidade contêm um coquetel de substâncias, incluindo antidepressivos e antipsicóticos.

Se você está preocupado em desenvolver ciberpsicose e decidiu que os imunobloqueadores são a solução, certifique-

se de que pode confiar na sua fonte. Não é incomum que medicânicos inescrupulosos vendam opioides sintéticos baratos no lugar do medicamento verdadeiro. A euforia provocada pela droga pode fazer você acreditar que ela está funcionando, mas, no fim das contas, tudo o que ela faz é transformá-lo em um viciado, desesperado pela próxima dose.

A REDE NA ALVORADA NEON

Começou de forma inocente o bastante, com pessoas conectando computadores e dispositivos de telecomunicação ao redor do globo. Então algumas mentes brilhantes descobriram como conectar seus cérebros diretamente a Rede, e tudo mudou. Uma nova subcultura de netrunners surgiu para explorar esse estranho mundo virtual, mas logo encontrou um problema: nada era padronizado. O que funcionava em uma parte da Rede não funcionava em outra. Uma pessoa podia ver a realidade virtual como uma masmorra, enquanto outra a experimentava como uma cidade da Lei Seca dos anos 1920. As diferenças de protocolos causavam falhas e ameaçavam desestabilizar tudo.

O problema foi resolvido em 2014, quando Nobuhiko Ihara e Janice A. Grubb lançaram os Algoritmos de Transformação Ihara-Grubb (IGTA). Funcionando como o vírus mais complexo e benevolente do mundo, o IGTA "infectou" todas as partes da Rede e tudo o que estava conectado a ele, estabilizando e padronizando o sistema como um todo. Se um Trilha-Redes em Night City viajasse virtualmente pela Rede até Tóquio, ele saberia que seu software funcionaria e que sua percepção da realidade digital seria a mesma dos usuários locais. Tudo estava ótimo!

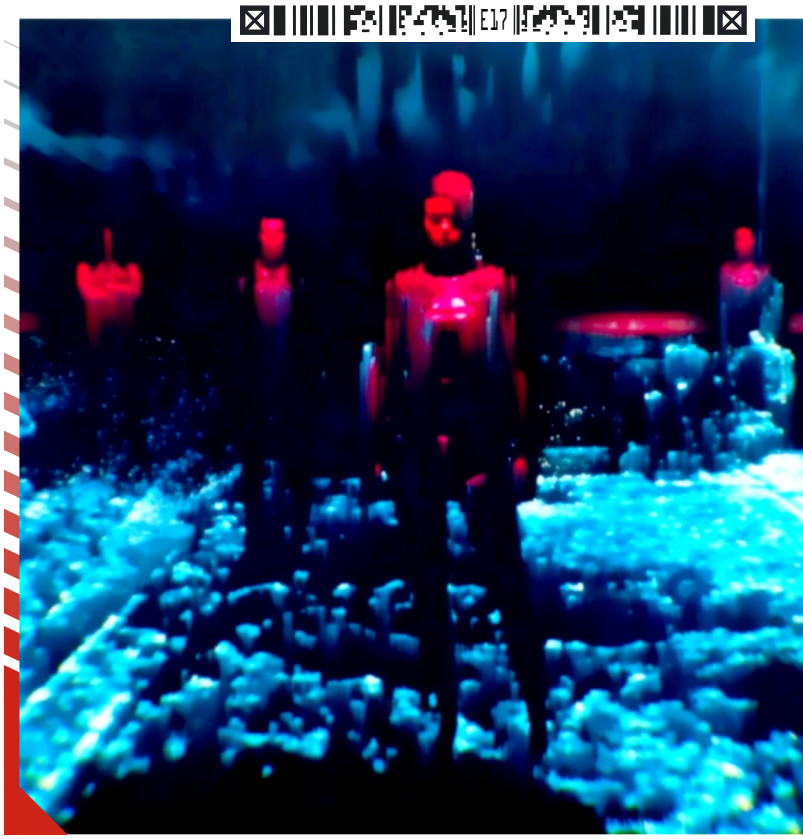
Exceto que não estava. Nas sombras, espreitava Rache Bartmoss. O Trilha-redes mais brilhante de seu tempo, Bartmoss comia, dormia, respirava e vivia a filosofia hacker da velha guarda: a informação deve ser livre. A opressão deve ser combatida a cada passo. Ninguém deve controlar a fronteira digital. Rache sabia que as megacorporações entrariam em cena e tentariam dominar esse novo mundo. Por isso, ele se infiltrou e plantou uma falha de segurança dentro do IGTA – o DataKrash.

O conceito era simples. Se Rache não fizesse o check-in com os códigos corretos de tempos em tempos, o DataKrash começaria a procurar informações corporativas e a interferir nelas. Você sabe como todos os dados são formados por 1s e 0s, certo? O DataKrash trocava esses 1s e 0s entre arquivos. Pense nisso: o que acontece quando partes do cronograma de mobilização de tropas da Militech são trocadas com linhas de uma receita de biscoito de uma vovó? Ou quando até mesmo uma única linha dos códigos de controle das barras de carbono de um reator nuclear é trocada com algumas palavras de poesia digital?

Rache Bartmoss tinha o fim do mundo em suas mãos, e ninguém sabia disso. Assim, quando a Arasaka – ou a Militech, ou alguns mercenários aleatórios, ninguém sabe ao certo – o mataram durante a 4ª Guerra Corporativa, tudo foi pelos ares. O DataKrash foi liberado. Talvez Bartmoss tivesse a intenção de que ele infectasse apenas sistemas das megacorporações, mas seu vírus funcionou bem demais. Ele contaminou praticamente tudo. Pior ainda: também liberou os R.A.I.V.As na Rede. Com personalidades modeladas a partir do próprio Bartmoss, esses guardiões do DataKrash se mostraram extremamente instáveis. Viajar pelo Rede passou a ser algo parecido com nadar em águas infestadas de piranhas. Para proteger o mundo, a organização responsável por monitorar a Rede e mantê-la segura contra ameaças – a Netwatch – foi forçada a desligar todos os pontos de acesso que conseguiu encontrar enquanto tentava limpar a infestação.

Por que simplesmente não desligar tudo de vez, você pergunta? Boa pergunta. Muitos servidores foram desligados ou destruídos, mas outros permaneceram online, funcionando silenciosamente em cidades abandonadas pela guerra e pela peste. Talvez a Netwatch tenha pensado que poderia salvar a Velha Rede para o bem da humanidade. Talvez não quisessem perder tantos dados valiosos. Ou talvez as IAs que vivem no Velha Rede tenham feito um acordo: poupem nosso lar e nós ajudaremos vocês. Talvez nunca saibamos o motivo, já que nem a Netwatch nem as IAs estão falando sobre isso.

Seja como for, para a maior parte do mundo, a Velha Rede estava morta. Após o DataKrash, algo novo se tornou necessário. Em Night City, uma nova corporação – a Ziggurat – assumiu a dianteira. Eles criaram a primeira CitiNet: uma versão em menor escala e mais limitada da Velha Rede, construída sobre a estrutura das antigas conexões de dataterm públicos. Não demorou muito para o conceito se espalhar por outras cidades ao redor do mundo. Essas novas CitiNets eram localizadas, cada cidade possuindo a seu própria. A comunicação entre elas era limitada a rápidos pacotes de dados, e tudo era cuidadosamente regulado pela



Netwatch. A Netwatch também passou a monitorar o desenvolvimento de Inteligências Artificiais, para garantir que nada parecido com o DataKrash voltasse a acontecer.

Eventualmente, a Netwatch desistiu de recuperar a Velha Rede e lançou a Muralha Negra – uma barreira complexa e protetora que separa a Velha Rede das novos CitiNets. Descobriu-se, no entanto, que as CitiNets não eram tão isoladas da Velho Rede quanto a Ziggurat havia prometido. Pontos de conexão ainda existiam, permitindo que IAs interagissem com o nosso mundo e vice-versa.

Se essas conexões foram intencionais ou não, isso não é conhecido, e a verdade talvez nunca venha à tona. Na década de 2050, a Netwatch encerrou as atividades da Ziggurat, assumiu o controle das CitiNets e tornou confidencial todos os arquivos da corporação.

A pessoa comum se acostumou com as CitiNets mais limitados, acessando-os por meio de holofones e dataterms para se comunicar e compartilhar informações. A Velha Rede, no entanto, continua sendo um sonho para muitos. As megacorporações buscam formas de ultrapassar a Muralha Negra, na esperança de recuperar tecnologias e projetos perdidos. Já os Trilha-Redes utilizam a própria Muralha Negra como ferramenta, deslizando ao longo dela para ir de um ponto de um CitiNet a outro sem sair de casa.

Tenha em mente: o que eles estão fazendo é incrivelmente perigoso. Um movimento errado, e eles não estarão mais surfando pela Muralha Negre.E serão tragados para dentro da velha rede, onde seus cérebros serão devorados vivos pelas IA que lá existem. Quanto às IAs do outro lado? Quem sabe quais são seus objetivos. Elas não pensam como nós. Não percebem o mundo da mesma forma. E não podemos saber ao certo se a Muralha Negra realmente as mantém à distância. Pense nisso: como a Netwatch poderia ter construído a Muralha Negra tão rapidamente sem alguma forma de cooperação? Talvez, apenas talvez, as IAs queiram que a Muralha Negra exista.

OUTRAS TECNOLOGIAS

Dizem que você só é tão bom quanto o seu equipamento. Se isso for verdade, é melhor você conhecer um pouco das outras tecnologias por aí. Pode ser que isso salve a sua vida!

CHOOH²

A forma mais comum de combustível no mundo é o CHOOH², um biocombustível desenvolvido pela Biotechnica a partir de uma variedade geneticamente modificada de trigo, o "Triticum vulgaris megasauvis". Em seguida, a Biotechnica licenciou a tecnologia para outras empresas de fabricação – especificamente a Petrochem e a SovOil. Isso diz muito sobre a nossa sociedade: hoje, uma parte maior das terras agrícolas restantes no mundo é dedicada ao cultivo de trigo para CHOOH² do que à produção de alimentos.

ARMAS

Se você quer ser um mercenário, vai precisar de uma arma. Mesmo que você não faça trabalho sujo, eventualmente vai precisar se defender de algum gonk que acha que merece levar o que você já roubou legitimamente.

» Armas de Fogo

Desde a Quarta Guerra Corporativa, as revoluções no armamento aceleraram o desenvolvimento da tecnologia de armas de fogo. Hoje, classificamos a maioria das armas de fogo em uma de quatro categorias.

Armas Balísticas: As menos avançadas tecnologicamente, mas reforçadas para lidar com o aumento da potência das munições modernas. As armas de balísticas causam mais dano do que outras armas de fogo do mesmo tipo, e atiradores habilidosos podem realizar disparos especiais fazendo ricochetear projéteis em paredes e outras superfícies.

Armas Inteligentes: Uma evolução dos projetos de armas inteligentes dos anos 2020, as armas inteligentes atuais se sincronizam com sua neuroporta por meio do seu link pessoal ou de um punho subdérmico para fornecer assistência de mira. A munição inteligente pode até rastrear um inimigo usando tecnologia de girojato, desviando durante o voo se calcular que o disparo vai errar. Como você pode imaginar, isso torna o ato de se esconder na fumaça, névoa e até mesmo na escuridão algo do passado.

Armas Tecnológicas: Essas armas poderosas incorporam tecnologia de railgun para propelir projéteis magneticamente até seu destino. Sua cadência de tiro é mais lenta em comparação com outros tipos de armas, mas o poder extra fornecido pela propulsão eletromagnética permite que as armas tecnológicas atravessem paredes e coberturas. A maioria das Armas Tecnológicas vem com miras embutidas que transmitem ao usuário, via neuroporta, contornos sutis de alvos ocultos por obstáculos finos.

Armas Velhas: Você puxa o gatilho e elas disparam, simples assim. As armas velhas, ou armas clássicas, são os resquícios militares da Quarta Guerra Corporativa e do Tempo do Vermelho, quando a manutenção e a confiabilidade eram mais importantes do que a inovação. As megacorporações pararam de fabricar esse tipo de equipamento há cerca de 10 anos, e a grande maioria delas é usada ou reparada. Mesmo assim, as armas velhas ainda são maioria em 2077, embora estejam desaparecendo gradativamente ano a ano.

» Armas Brancas

Muitos gonks se armam com seus velhos xodós: lâminas comuns e armas de impacto contundente. Afinal, são baratas, fáceis de usar e sempre disponíveis. O verdadeiro mercenário esclarecido sabe que a ação de verdade está nas lâminas e fios monomoleculares. Eles têm a espessura de uma única molécula e, combinados com vibrações rápidas, conseguem fatiar os inimigos em tiras.

DANÇA CEREBRAL

Provavelmente não preciso te dizer o que é uma dança cerebral (DC). Alguém com o cromo adequado grava uma experiência, outra pessoa edita isso, e então você conecta ao seu interface neural para vivê-la. Isso não é apenas um vídeo. Você sente tudo o que a pessoa que gravou sentiu. Se ela chega ao orgasmo, você sente a onda de prazer e alegria. Se ela leva um tiro, você sente a dor e o medo. Quer saber qual é o gosto de um bife de verdade, cortado direto de uma vaca? A dança

cerebral pode ser a única forma de você ter essa chance.

Claro, a dança cerebral também tem seu lado sombrio. DC's comerciais podem parecer seguros demais. Protegidos demais. No fundo, você sabe que não está vivenciando a realidade. Isso acontece porque os editores de DC inserem limitadores para impedir que seu cérebro se envolva totalmente com o conteúdo como se ele fosse real. Remova esses limitadores, e seu corpo reage de forma ainda mais intensa aos altos e baixos.

Se você for às áreas certas de Night City, pode comprar XDC's, dança cerebrals ilegais do mercado negro com os limitadores reduzidos ou até desligados. Experimentar um desses é uma experiência tão intensa que não pode ser descrita. Só tenha cuidado. XDC's muitas vezes são mal calibrados. Mais de um choom já acabou reduzido a um estado de vegetativo porque um XDC defeituoso fritou suas sinapses.

As dança cerebrals podem ser usados para fins terapêuticos e no tratamento de doenças mentais. Eles também são utilizados para pacificação, lavagem cerebral e até tortura – algo comum em algumas prisões.

VEÍCULOS

Pegue um veículo terrestre. Adicione alguns motores a jato. Pronto, você tem um AV, conhecido pelos engenheiros como aerodino. Sim, há mais coisa envolvida do ponto de vista da física, mas esse é o conceito básico. AVs são basicamente carros voadores (ou vans, ou caminhões). Mais fáceis de controlar do que aeronaves comerciais, eles funcionam muito bem como transporte urbano – desde que você seja rico o suficiente para pagar uma viagem.

As primeiras décadas após a Quarta Guerra Corporativa não foram muito gentis com a indústria de veículos. No final dos anos 2020 e ao longo dos anos 2030, a escassez de combustível causada por crises globais, a destruição da infraestrutura de refinarias e a praga agrícola provocada por vírus de combate bioengenheirados deixaram uma grande parte dos veículos mais avançados fora de operação. Isso afetou principalmente os aerodinos de uso público e privado, que dependem de uma versão intermediária (e mais complexa de produzir) do $CHOOH^2$. O mesmo combustível estava simultaneamente em alta demanda para aeronaves civis e militares, o que fez com que, em algumas partes do mundo, os AVs praticamente desaparecessem dos céus por quase vinte anos.

A instabilidade da indústria petrolífera ao longo dos anos seguintes resultou na invenção de diversos sistemas híbridos únicos. Diferentes motores movidos a biocombustível, hidrogênio e eletricidade foram pesquisados nesse período, mas nenhum se mostrou uma substituição definitiva. Os combustíveis fósseis também retornaram em algumas partes do mundo, à medida que a extração de petróleo e metano voltou a se tornar lucrativa.

Na América, após anos de pesquisa, cientistas da Biotechnica desenvolveram uma nova linhagem de Triticum vulgaris megasuavis imune a um biovírus que se alimentava de culturas. Esse feito impulsionou a economia do país e permitiu que a produção de veículos fosse retomada sem a necessidade de reconfigurações custosas para outras soluções técnicas. A indústria automotiva começou a se recuperar após anos de estagnação e logo passou a avançar rapidamente. Uma nova era havia começado.

As montadoras começaram a desenvolver novos modelos de aerodinos em resposta à queda dos preços do CFIOOF12 e ao agravamento do tráfego nas ruas. Hoje, a tecnologia de AVs é bastante popular, embora em mãos privadas seja um sinal de luxo, reservado principalmente a corporativos e cidadãos da alta classe. Os AVs são utilizados em maior escala pela polícia, forças militares e corporativas, além de empresas de transporte. O transporte de mercadorias dentro das cidades passou a ocorrer por rotas aéreas, o que ajuda a aliviar o trânsito congestionado das ruas.

04

NIGHY CITY EM 2077

Este ano celebramos o octogésimo aniversário da fundação de nossa cidade. Isso não é muito, se comparado a outras cidades do resto do mundo, mas, para uma metrópole tão jovem, já acumulamos grandes conquistas. Ao longo desses oitenta anos, conseguimos construir a cidade do zero, arruiná-la ao transformá-la em um playground para gangues e corporações, explodir o Centro da Cidade com uma verdadeira bomba nuclear, quase expulsar as corporações, reconstruir a cidade sem ajuda governamental, evitar uma guerra com a NUSA e, por fim, transformá-la novamente em um playground para gangues e corporações – nada mal para menos de um século.

A história de Night City começa com Richard Night, um homem com um sonho. Preocupado com a violência e as perturbações que assolavam os Estados Unidos, Night planejou uma nova cidade – projetada para ser autossuficiente, defensável e um farol brilhante do capitalismo iluminado. Ele aproveitou um massacre em Morro Bay, na Califórnia, para comprar terras por preços baixos. Em seguida, atraiu megacorporações como Petrochem, Asukaga & Finch e Arasaka para ajudar na limpeza e no financiamento da construção do que ele chamou de Coronado City.

A NOITE CAI SOBRE CORONADO CITY

Coronado City foi um feito extraordinário da engenharia. As colinas ao redor foram niveladas, e a terra resultante foi despejada na baía para criar uma nova massa de terra. O porto foi dragado para torná-lo capaz de receber os grandes navios necessários para transportar mercadorias de e para a cidade. Inspirando-se nos parques temáticos do passado, Night planejou cada setor de sua cidade como um mundo a parte, cada um com seu próprio estilo arquitetônico e atmosfera.

Então, como acontece com tantos planos visionários, tudo deu errado.

A princípio, Night conseguiu impedir que empresas de construção controladas pela máfia a se infiltrassem em sua cidade em rápida expansão, mas sua sorte acabou em 20 de setembro de 1998, quando foi morto a tiros em sua cobertura. O assassino de Night nunca foi capturado. Em sua memória, Coronado City foi renomeada para Night City e, sem sua liderança, os criminosos tomaram conta da cidade.

A GUERRA DA MAFIA

Durante a década seguinte, as organizações criminosas governaram Night City de fato. No início, foram inteligentes o bastante para deixar as megacorporações em paz e, em troca, as megacorporações não interferiam nas atividades criminosas. Night City deteriorou-se e tornou-se uma zona de guerra, com novas gangues surgindo para disputar território e o terrorismo cibernético se espalhando pelas ruas. No fim, porém, a máfia ficou gananciosa e começou a invadir o território das megacorporações. Atingidas no bolso, as megacorporações não tiveram escolha a não ser retaliar. Em 2011, tropas financiadas pelas corporações destruíram a base de poder do submundo do crime em Night City. As megacorporações colocaram um prefeito fantoche no comando, e a cidade entrou em uma era de ouro, na qual o crime parecia ter desaparecido e o Centro Corporativo reluzia. Ou, pelo menos, é nisso que as histórias oficiais patrocinadas pelas corporações querem que você acredite.

O INÍCIO DO SÉCULO XXI

Com um controle firme sobre a cidade, as megacorporações garantiram que toda lei aprovada beneficiasse seus próprios interesses. O dinheiro destinado aos projetos municipais era direcionado, em sua maioria, aos distritos que já desfrutavam de prosperidade, enquanto os bairros mais pobres se deterioravam e, a cada dia, as fronteiras da Zona de Comba-

te avançavam alguns metros. As gangues, que já não eram mantidas sob controle por organizações criminosas maiores, agiam com total impunidade. As megacorporações não se importavam, desde que as gangues não afetassem suas margens de lucro. Se você tinha dinheiro, vivia com relativa segurança. Se não tinha, lançava os dados toda vez que saía de casa. Isso, é claro, supondo que você tivesse uma casa para começar.

Além dos ricos, outra classe de pessoas se beneficiou durante as primeiras décadas do século XXI: os mercenários. Enquanto as megacorporações cooperavam publicamente "pelo bem de Night City", nos bastidores conspiravam e tramavam umas contra as outras. Contratar mercenários para realizar missões de sabotagem, sequestro, roubo e assassinato proporcionava às corporações uma negação plausível caso algo desse errado. O fluxo clássico de trabalho – cliente, negociador e mercenário – foi estabelecido nessa época e permanece em vigor até os dias de hoje.

A QUARTA GUERRA CORPORATIVA

Então, Arasaka e Militech decidiram entrar em guerra. A 4ª Guerra Corporativa não foi nada gentil com Night City, já que as duas megacorporações a transformaram em um campo de batalha. Milhares de pessoas fugiram, e outras megacorporações retiraram seus recursos da cidade à medida que os combates de rua se tornavam uma ocorrência diária. A guerra, pelo menos no que dizia respeito a Night City, terminou com uma pequena explosão nuclear que obliterou as Torres Arasaka e devastou o Centro Corporativo. A explosão provocou ondas de choque por toda a cidade, liquefazendo o aterro sobre o qual ela havia sido construída. Na prática, Night City enfrentou não apenas meses de guerra e uma explosão nuclear, mas também um terremoto devastador.

Quem detonou a bomba continua sendo um mistério até hoje. Pergunte a dez pessoas, e você receberá onze respostas diferentes. A NUSA sustenta que a Arasaka causou a explosão como parte de uma estratégia de negação. A Arasaka, por sua vez, culpa terroristas apoiados pela Militech/NUSA, liderados pelo lendário roqueiro Johnny Silverhand. Nos bastidores, rumores sobre outros envolvidos no incidente continuam a se espalhar, desde o lendário Solo conhecido como Morgan Blackhand até um esquadrão de elite de guerreiros Aldecaldos conhecido como os Lobos. No fim das contas, talvez nunca saibamos a verdade, já que a maior parte das evidências do que realmente aconteceu desapareceu no mesmo dia em que as Torres Arasaka foram destruídas.

O TEMPO DO VERMELHO

Chamaram esse período de Tempo do Vermelho; a era do pós-guerra em que os céus adquiriram uma tonalidade avermelhada devido aos detritos da 4ª Guerra Corporativa. Após o conflito, Night City lutou para se reconstruir. Com a manufatura e o transporte marítimo interrompidos em todo o mundo em razão dos danos causados pela guerra e do colapso da Velha Rede, obter os materiais e a mão de obra necessários parecia impossível – até que os nômades entraram em cena. Eles chegaram em massa, assumindo contratos e transportando seus próprios suprimentos. Tendo adquirido experiência ao ajudar na reconstrução de Los Angeles, Chicago e Cidade do México, as famílias nômades, lideradas pelos Aldecaldos, mostraram-se essenciais para os esforços iniciais de reconstrução. Com o tempo, as megacorporações também começaram a se recuperar e a contribuir. Em 2045, grandes áreas de Night City já haviam sido praticamente recuperadas ou ainda estavam em processo de reconstrução, com enormes megaconstruções sendo erguidas para abrigar a população. Em 2052, as megacorporações começaram a construir novas torres reluzentes para proclamar orgulhosamente sua própria glória.

SONHANDO UMA VEZ MAIS

À medida que as megacorporações se recuperavam, também retomavam seu poder. As famílias nômades, fundamentais para o processo de reconstrução, foram expulsas de Night City. As megacorporações literalmente compraram assentos no Conselho Municipal e manipularam a situação para impedir a eleição de um prefeito. Afinal, uma única pessoa liderando a cidade só poderia responder a um único mestre. Nenhuma megacorporação estava disposta a permitir que suas rivais tivessem a chance de se tornar a mais poderosa mão manipuladora da cidade.

Na década de 2060, Night City brilhava como uma joia, sendo uma das metrópoles mais influentes da Costa Oeste da América do Norte. Aqueles foram os anos de prosperidade, com o dinheiro dos investimentos fluindo como água. O Conselho Municipal queria ainda mais e conspirou junto a incorporadoras e megacorporações para transformar Pacifica no mais extraordinário centro de entretenimento que o mundo já havia visto – superior a qualquer parque temático ou paraíso dos jogos de azar. Quando o projeto fosse concluído, Pacifica se tornaria o principal destino turístico para visitantes de todo o mundo. Night City voltava a ser a cidade dos sonhos.

Na década de 2060, Night City brilhava como uma joia, sendo uma das metrópoles mais influentes da Costa Oeste da América do Norte. Aqueles foram os anos de prosperidade, com o dinheiro dos investimentos fluindo como água. O Conselho Municipal queria ainda mais e conspirou junto a incorporadoras e megacorporações para transformar Pacifica no mais extraordinário centro de entretenimento que o mundo já havia visto – superior a qualquer parque temático ou paraíso dos jogos de azar. Quando o projeto fosse concluído, Pacifica se tornaria o principal destino turístico para visitantes de todo o mundo. Night City voltava a ser a cidade dos sonhos.

Uma pequena isso não pudesse durar...

A GUERRA MUDA TUDO

A Guerra da Unificação interrompeu todo o progresso na construção de Pacifica, à medida que a economia entrou em colapso e as forças da NUSA avançaram pelo continente. O Sul da Califórnia aliou-se aos Novos Estados Unidos, enquanto o Norte da Califórnia, lar de Night City, opôs-se aos conquistadores. Os combates foram brutais, e Night City preparou-se para mais uma guerra em suas ruas. Em 2070, as tropas da NUSA chegaram aos arredores da cidade, prontas para invadir.

Em um ato de desespero, Lucius Rhyne, então membro do Conselho Municipal, fez um pacto com o diabo. Rhyne pediu ajuda à Arasaka, e a megacorporação japonesa enviou um superporta-aviões, repleto de armamentos e tropas, para a Baía de Coronado. As forças da NUSA recuaram e, pouco depois, o Acordo de Arvin foi assinado. Como parte do acordo, Night City foi reconhecida como uma cidade internacional livre, não pertencendo nem ao Norte da Califórnia nem à NUSA. Lucius Rhyne foi eleito prefeito de Night City por aclamação popular, enquanto a Arasaka retornava para dominar abertamente o cenário político mais uma vez.

A ALVORADA NEON

Embora muito diferente de sua contraparte dos anos 2020 e apesar do fim do Projeto Pacifica, a Night City de hoje vive um verdadeiro renascimento. A cidade está mais próspera e rica do que esteve nos últimos 50 anos; a cidade dos sonhos voltou, e muitos já chamam esse período de Alvorada Neon, como uma forma de dizer que o crepúsculo social e econômico do Tempo do Vermelho ficou para trás.

Claro, todo esse otimismo e progresso não chegou para todos, mas se há uma coisa na qual todo habitante de Night City concorda é que, sem dúvida, as coisas estão melhores hoje do que estiveram nas últimas décadas.

OS DISTRITOS DE NIGHT CITY

O cenário de Night City mudou drasticamente desde sua fundação. Distritos surgiram, caíram e até se deslocaram à medida que guerras e mudanças demográficas transformaram a cidade.

CENTRO DA CIDADE

Para que chega no meio da Corpo Plaza, e observa o Centro da Cidade de hoje – com seus megaprédios, escritórios, bares, pubs, clubes de striptease e luzes de neon – é difícil acreditar que, há cerca de cinquenta anos, este lugar era um campo de batalha em ruínas, ainda fumegante após o clímax da Quarta Guerra Corporativa, quando uma bomba nuclear foi detonada por uma parte desconhecida no 120º andar de uma das Torres Arasaka. Após anos de reconstrução e reestruturação, o Centro da Cidade foi restaurado à sua antiga glória e, mais uma vez, o coração do poder econômico de Night City.

O Centro da Cidade abriga os mais proeminentes atores do cenário global: as megacorporações. Na era moderna, ele funciona como a vitrine da cidade, destacando a ascensão de Night City das cinzas após a devastação nuclear que encerrou a Quarta Guerra Corporativa.

» Praça Corporativa (ou Corpo Plaza)

Lar das sedes regionais e arranha-céus de diversas megacorporações, a Praça Corporativa simboliza o verdadeiro poder de Night City. Poucos lugares são mais seguros, com extensas patrulhas de agentes do NCPD e seguranças corporativos circulando constantemente. Além dos próprios corporativos, que passam a maior parte do tempo aqui, os visitantes mais comuns são os turistas.

Reconstruída após a guerra, a Praça Corporativa é agora um dos marcos mais reconhecíveis de Night City. Ela também é um símbolo do retorno das corporações ao poder, após longos anos de humilhação e desgraça. Os gigantescos arranha-céus e megaprédios da Praça voltam a abrigar os complexos de escritórios da Arasaka e da Militech – as mesmas corporações cuja rivalidade destruiu a cidade meio século atrás. Irônico, não é?

A principal característica da Praça é o Parque Memorial, uma enorme rotatória entre as sedes das corporações que homenageia as vítimas da Quarta Guerra Corporativa. A praça está sempre lotada de todos os tipos de corporativos de baixo e médio escalão, que seguem apressados de uma reunião para outra. As AVs blindadas que transportam executivos de alto escalão circulam acima cabeça daqueles que andam por aqui, pousando e decolando novamente das plataformas de aterrissagem. Todo o lugar transmite a impressão de uma colmeia gigantesca.

Instituto de Ensino Arasaka: Uma instituição de ensino primário dedicada a moldar a próxima geração de executivos da Arasaka. A maioria dos alunos vem de dentro da própria família corporativa Arasaka, mas a Academia também aceita estudantes notáveis de outras origens.

Memorial Arasaka: Um memorial às vítimas da explosão nuclear de 2023, localizado sob a atual Torre Arasaka.

Empatia Night Club: Um clube especializado em braindances pornográficos hardcore e stripteases ao vivo.

Sedes Corporativas: As sedes em Night City de diversas megacorporações, incluindo Arasaka, Biotechnica, Kang Tao, Militech e Petrochem.

Parque Memorial: Um parque em formato de rotatória no centro da Praça, em homenagem às vítimas da Quarta Guerra Corporativa.

A Vista: Um shopping center localizado na fronteira da Praça Corporativa, oferecendo belas vistas e compras de luxo.

» Downtown

Downtown é outro dos distritos mais novos de Night City, construído do zero após o Incidente da Bomba Nuclear. A história do antigo Downtown desapareceu junto com a onda de choque da explosão. Hoje, os imensos edifícios de escritórios e apartamentos, hotéis corporativos e restaurantes conferem à região uma atmosfera sofisticada e distinta. Após a Quarta Guerra Corporativa, foi feito um esforço para reconstruir esta área seguindo os padrões da arquitetura da Europa Ocidental. Porém, as necessidades imediatas e as limitações orçamentárias logo se sobrepuseram ao planejamento, fazendo com que a região rapidamente se transformasse em uma mistura caótica de estilos entrópicos e neomilitaristas. Letreiros de neon estão por toda parte, anunciando os mais diversos pubs, bares, casas de striptease, lanchonetes e hotéis para "uma noite". Por ser um distrito de alto padrão, Downtown também é o coração social de Night City.

Downtown é um distrito de dois mundos: brilhante e reluzente em suas largas avenidas, mas repleto de becos escuros onde ricos e pobres se misturam em um glorioso caos e como o restante de Night City, o Downtown também possui uma segunda face, escondida durante o dia e revelada apenas à noite. Nesses becos escuros, recantos sombrios e hotéis decadentes é onde acontecem negociações de drogas e são produzidas danças cerebrais ilegais. Esses são os lugares para onde integrantes de gangues de outros distritos vêm em busca do seu próprio tipo de diversão, e alguns deles até trabalham como seguranças e guarda-costas.

7º Inferno: Uma boate pertencente ao ex-mercenário Jack Mausser.

Orgasmo Elétrico: Um bar discreto, sem letreiro e não divulgado, utilizado por alguns mercenários para planejar seus trabalhos.

Jinguji: Uma loja de roupas de alto padrão. Faz parte da rede japonesa Jinguji.

Sede administrativa da N54: A sede da Network 54 em Night City.

Night Corp HQ: A sede mundial da Night Corp. O logotipo e o nome da Night Corp podiam ser vistos na parte superior das fachadas frontal e traseira, bem como em ambas as laterais.

HEYWOOD

Frequentemente chamado de "o maior quarto de dormir de Night City", Heywood abriga mais habitantes do que qualquer outro distrito da cidade. Uma região de contrastes, porção norte, que faz fronteira com o Centro da Cidade, é moderna e bem conservada, com arranha-céus, parques bem cuidados e prédios de serviços públicos. Mais ao sul e a leste, a situação muda: o distrito torna-se visivelmente mais pobre e perigoso. A arquitetura assume um estilo mais suburbano, com fileiras de casas de poucos andares. É nessa região que gangues como os Valentinos e a Rua 6 conduzem seus negócios, tanto legais quanto ilegais.

Curiosamente, Heywood nem sempre esteve onde está hoje. O distrito originalmente ocupava a porção leste da cidade, em uma região situada entre Santo Domingo, ao sul, e North Heywood, ao norte – como o próprio nome sugere. A área conhecida atualmente como Heywood era, antigamente, South Night City, uma violenta Zona de Combate marcada por confrontos constantes entre gangues. Após a Quarta Guerra Corporativa, um grupo conhecido como recuperadores estabeleceu-se na região e iniciou um amplo esforço de revitalização. O problema é que fizeram um trabalho bom demais. Quando os moradores de North Heywood perceberam que South Night City havia se tornado um lugar melhor para viver do que seu antigo bairro, mudaram-se para lá e expulsaram os recuperadores. Depois disso, rebatizaram o distrito. Para eles, Heywood era quem eles eram, não o lugar onde moravam.

Os latinos (predominantemente de ascendência mexicana)

étnico de Heywood, embora pessoas de diversas outras origens também vivam no distrito. Se você não é um funcionário corporativo e tem um apartamento na parte mais rica de Heywood, então ganhou na loteria do mercado imobiliário. Mas basta escorregar alguns degraus nessa escada para acabar bem longe do conforto, vivendo em cortiços de Watson ou nas favelas de Pacifica.

» O Glen

Um exemplo de cooperação entre o governo e as corporações. Durante o período de reconstrução, quando Night City firmou um acordo com as corporações para auxiliar na reconstrução da cidade, Glen foi planejado como a nova sede do poder do governo de Night City. Ao entrarmos pelo Corpo Plaza, Glen parece ser um lugar agradável. O subdistrito estatal é rico, limpo e, em grande parte, livre de crimes. O Parque da Reconciliação é organizado e agradável, cercado por uma arquitetura elegante, atrás da qual se ergue a nova Prefeitura, sede do atual prefeito, Lucius Rhyne.

Não muito longe da Prefeitura, as coisas começam a parecer piores. Os prédios são mais feios e precários, conforme você se aproxima das fronteiras do distrito, o brilho desaparece rapidamente, já que o NCPD se preocupa mais em proteger o governo do que a população. Entrando na zona onde as gangues mandam: o território dos Valentinos e da gangue Rua 6. Aposto que essa parte fica de fora do guia turístico oficial de Night City. O fato de essa área mais pobre existir a apenas alguns quarteirões da Prefeitura lança uma luz nada favorável sobre o governo municipal.

À medida que os prédios se tornam mais deteriorados, é impossível ignorar a clara correlação entre sua qualidade e a riqueza e a classe social de seus habitantes. Os Valentinos estão por toda parte. Os chicos geralmente cuidam da própria vida, mas às vezes a merda simplesmente acontece.

Prefeitura: O centro do poder em Night City. Pelo menos no que diz respeito à política governamental.

El Coyote Cojo: Um bar frequentado pelos Valentinos. Pertence à "Mamá" Welles.

Embers Club: Um clube exclusivo frequentado por pessoas bastante importantes, incluindo executivos de alto escalão de diversas megacorporações.

Parque da Reconciliação: Um parque grande e agradável, com um pequeno lago. Foi construído para celebrar a reconstrução de Night City – especificamente a transformação da Praça Corporativa, antes uma zona radioativa, em uma floresta de arranha-céus.

Time Machine Music Store: A loja de música mais famosa de Night City, onde são vendidos instrumentos, álbuns e itens de memorabilia. É frequentada por vários artistas famosos, incluindo Kerry Eurodyne.

» Vista del Rey

Esta é a parte mais pobre de Heywood, profundamente marcada pela pobreza e pela violência. Os moradores mais antigos estão se mudando, é fácil entender o motivo. As gangues tomaram conta do lugar. As ruas são, sem dúvida, menos movimentadas. Os grafites nas paredes dos prédios em ruínas indicam que os Valentinos são o verdadeiro poder por aqui, mas ainda existem alguns locais controlados pela ganuge Rua 6. Os megaprédios e blocos de apartamentos parecem degradados e abandonados. A vida continua ali, mas existe a constante sensação de que essa parte da cidade está morrendo uma morte lenta e dolorosa.

Vista del Rey faz fronteira com a Praça Corporativa e North Oak, ambos sob controle corporativo, e um distrito decadente, cheio de pessoas pobres e membros de gangues, deve ser extremamente irritante para os babacas corporativos da região ao lado e o conflito entre os moradores de Vista del Rey e seus vizinhos das áreas mais abastadas ao

ado e o conflito entre os moradores de Vista del Rey e seus vizinhos das áreas mais abastadas ao norte e oeste é incessante e, às vezes, violento. Eles provavelmente tentariam tomar a área à força se não temessem a péssima repercussão que a pacificação de um distrito inteiro lhes traria.

Por mais pobre que seja, Vista del Rey não é uma zona de combate, ainda assim é perigosa, e apesar de tudo muitos se perguntam quanto tempo levará até que as megacorporações promovam a gentrificação da região "para o bem da cidade".

Sede da Delamain: A base da empresa de táxis Delamain, o único serviço de transporte de Night City pertencente e operado por uma inteligência artificial.

Dicky Twister Club: Um bar LGBTQIAPN+ pertencente e administrado pelos Valentinos.

La Catrina: Uma funerária controlada pelos Valentinos e usada como fachada para diversas operações.

Mercado Sonora: Um mercado exclusivo para pedestres e ponto de encontro da comunidade local, localizado ao lado do Megaprédio H5.

» Wellsprings

Nenhum subdistrito exemplifica melhor os contrastes de Heywood do que Wellsprings. Este subdistrito oferece moradias relativamente seguras para a pequena classe média de Night City, ao menos em seu lado oeste, que faz fronteira com o Centro da Cidade. Os prédios aqui são mais novos e modernos, erguidos no final do período de reconstrução de Night City. À medida que seguimos gradualmente para o sudoeste, vemos os edifícios se tornarem menores e mais antigos. Os apartamentos variam entre padrão médio e opções mais baratas, mas Wellsprings consegue manter uma aura geral de classe. A maioria dos prédios foi construída durante a segunda fase da reconstrução. É a parte da cidade onde vivem as pessoas comuns.

No lado leste, você encontrará casas improvisadas, que evocam lembranças do período de Reconstrução de mais de trinta e cinco anos atrás, remanescentes da época em que essa região era conhecida como Night City Sul. É possível ver cada vez mais grafites dos Valentinos e membros da gangue pelas ruas, mas eles geralmente não representam ameaça aqui – só estão cuidando da própria vida. Ouvi dizer que conduzem operações de contrabando, mas, durante o dia, você jamais perceberia.

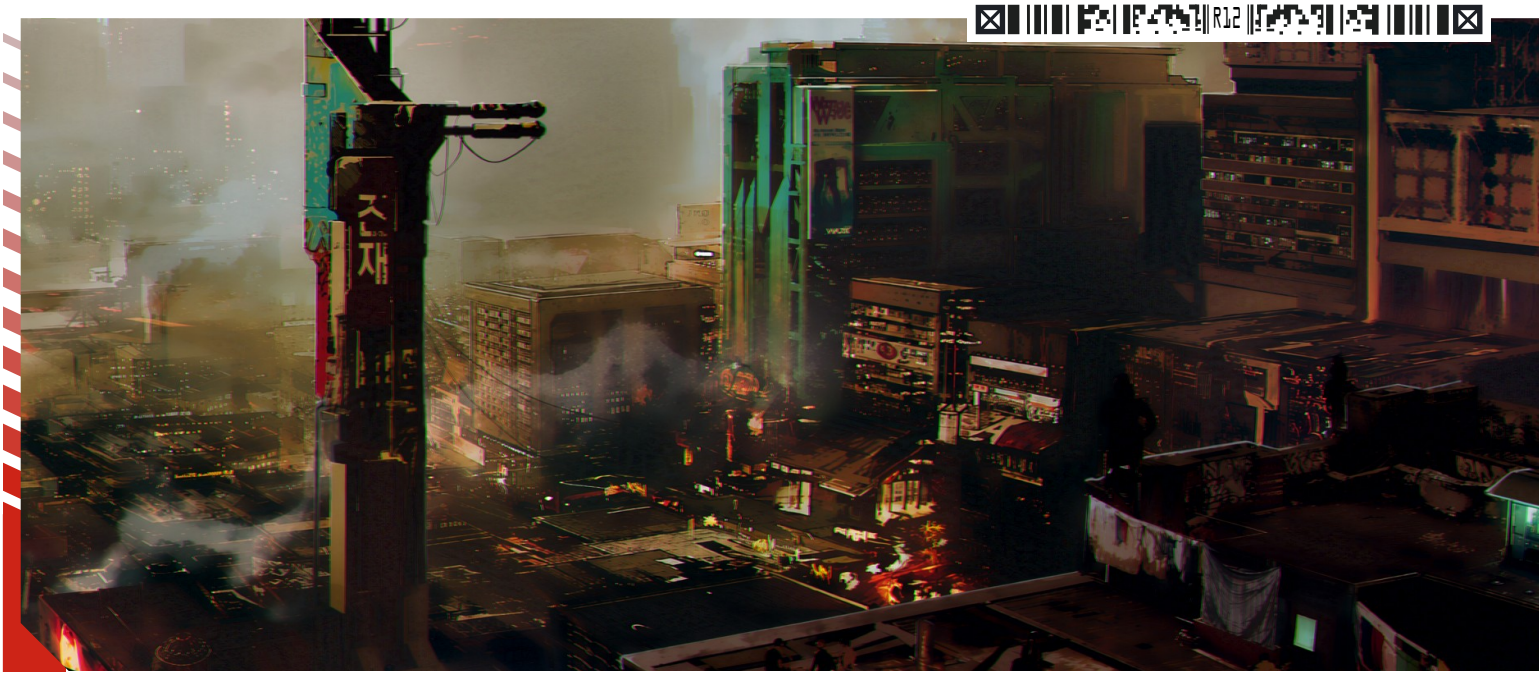
Bulwark: Um centro comercial limpo e bem conservado na orla de Wellsprings.

Estação de Tratamento de Água de Wellsprings: Uma estação de tratamento de água desativada. Ocasionalmente, é usada como ponto de encontro para atividades ilícitas e conflito de gangues.

PACIFICA

A porção mais ao sul de Night City já foi lar de mansões opulentas, propriedades costeiras e até de seu próprio parque temático: Playland by the Sea. Conhecida em todos os lugares como o destino ideal para entretenimento, seja infantil ou de uma variedade mais adulta, Pacifica lutou para manter seu status de polo de diversão durante a Quarta Guerra Corporativa e o Tempo do Vermelho. As antigas propriedades desapareceram, mas Playland by the Sea sobreviveu, proporcionando alegria àqueles que podiam pagar por ela.

A ideia surgiu durante a recuperação econômica de meados dos anos 2060, quando investidores buscavam oportunidades para lucrar com o turismo. Eles despejaram enormes quantias dinheiro no projeto, na tentativa de expandir Pacifica e transformá e transformar os pobres subúrbios ao sul de Night City em um próspero resort turístico.



Importaram centenas e centenas de trabalhadores, principalmente da diáspora haitiana, que se estabeleceu ali após a destruição de sua ilha – para fornecer uma força de trabalho barata. Investiram bilhões na construção de hotéis, cassinos, centros comerciais, spas e uma versão mais nova, maior e mais ousada de Playland by the Sea.

Então veio 2069 e a Guerra de Unificação. A Califórnia do Sul ficou do lado do governo federal no conflito, apoiando a NUSA e sua presidente, Rosalind Myers. Diante de um novo conflito e de uma invasão vinda do sul, a maioria dos investidores retirou seus financiamentos e abandonou Pacifica. Alguns fugiram com medo de serem pegos no meio da guerra; outros farejaram um negócio mais lucrativo ao investir no conflito.Aqueles que podiam partir, partiram. O restante fez o possível para seguir com a vida e construiu suas próprias comunidades.

Então, em um ato sem precedentes de iniciativa civil, uma gangue local chamada Garotos Vodus uniu os moradores desorientados para criar uma nova comunidade crioula em Pacifica.

» Coastview e West Wind

Em 2070, quando a Guerra de Unificação terminou, alguns dos investidores anteriores tentaram retomar o projeto de Pacifica. A perspectiva não foi bem recebida pela comunidade local, que já havia adaptado ambos os distritos em favelas. Trabalhadores corporativos tentaram remover os ocupantes da área de construção, mas encontraram resistência dos Garotos Vodus. Novas tentativas realizadas pelo NCPD acabaram escalando para motins em grande escala que duraram semanas. Temendo que a remoção do bairro resultasse em um banho de sangue, o chefe do NCPD ordenou a retirada das unidades policiais da região. O Conselho Municipal interrompeu todos os serviços públicos em Pacifica para forçar os Voodoo Boys e os moradores locais a partir mas sem sucesso, pois os Garotos Vodus encontraram formas de contornar a falta oficial de água, energia e CitiNet.

Nem o NCPD nem as forças corporativas exercem qualquer poder em Pacifica. Confrontos entre gangues e tráfico de drogas fazem parte da rotina diária por aqui, mas os moradores locais já se acostumaram com isso. Estrangeiros não são bem-vindos. Para ir a Pacifica, é recomendável primeiro conquistar a confiança dos Voodoo Boys ou de uma das outras gangues locais.

Por enquanto, essa situação parece convir tanto ao governo de Night City quanto aos habitantes de Pacifica. Para a cidade, é mais fácil conter o distrito do que resolver seus problemas; já os moradores da zona de combate estão satisfeitos por serem deixados à própria sorte.

Batty's Hotel: Usado como base pelos Garotos Vodus. Ele contém um mercado movimentado para a comunidade local.

Eden Beach Mega Ride Park: Os restos de um parque de diversões, completo com uma roda-gigante e uma montanha-russa abandonadas.

Grand Imperial Shopping: Construído para ser o maior centro comercial do distrito, o Grand Imperial estava quase concluído quando o financiamento acabou e os investidores abandonaram o projeto.

Hotel Pistis Sophia: Um dos edifícios mais antigos ainda de pé em Night City. O fato de ainda existir é mais uma questão de sorte do que de resistência estrutural.

Igreja Bíblica da Serenidade de Pacifica: Originalmente planejada como uma capela de um complexo hoteleiro integrado, a igreja agora serve principalmente como ponto de encontro para a comunidade haitiana local.

» Dogtown

Durante a Guerra de Unificação, o coronel da NUSA Kurt Hansen liderou suas tropas para uma parte de Pacifica e tomou o controle da região. Ela teria sido uma cabeça de ponte

perfeita para um ataque terrestre contra Night City, não fosse o Acordo de Arvin. Considerando a ideia de retirada algo desagradável, Hansen ignorou suas ordens de recuar e transformou a área em um feudo sob seu domínio como senhor militar. Agora conhecida como Dogtown – nome inspirado na milícia BARGHEST, que executa a vontade de Hansen – essa zona de combate é o coração pulsante do mercado negro na Costa Oeste. Se você estiver disposto a entrar em Dogtown, pode encontrar qualquer coisa que estiver procurando – desde que esteja disposto a pagar o preço.

Black Sapphire: Um arranha-céu e base de operações de Kurt Hansen. Um clube no topo da torre atrai elites do mundo inteiro em busca de fechar acordos obscuros.

Eden Plaza: Um shopping a céu aberto. Destaca-se pelas esculturas e obras de arte integradas aos edifícios, incluindo peças de Elle e Marc Rolloos e Imelda Ayala Carballo.

Estádio EBM Petrochem: Construído durante os anos 2060 como a nova casa dos Nighthawks, o time profissional de futebol de Night City. Foi abandonado como o resto de Pacifica quando os investidores retiraram seus recursos. Após a Guerra de Unificação, forças da BARGHEST, sob comando de Kurt Hansen, derrubaram um cargueiro aerozep Zhirafa. Ele caiu no estádio, e seu reator de fissão atômica se tornou o centro de energia de Dogtown. Hoje, o estádio serve como núcleo do mercado negro de Dogtown.

Heavy Hearts Club: Uma boate de temática egípcia reservada à elite de Dogtown, estilizada como uma pirâmide.

Terra Cognita: Um parque de exposições com temática tecnológica que foi abandonado quando os investimentos secaram. As exposições planejadas incluíam CHOOH² Nova Superwheels, Militech Engineering Liberty e D1G1SCAPE Futurenet.

SANTO DOMINGO

Fazendo fronteira com Westbrook ao norte, Heywood e Pacifica a oeste e as inóspitas Badlands a leste, Santo Domingo é um dos distritos mais antigos de Night City. Sua localização privilegiada o poupou da destruição durante a Quarta Guerra Corporativa e, nos doze anos seguintes ao conflito, a região serviu de abrigo para dezenas de milhares de refugiados que fugiam do caos no centro de Night City buscando abrigo nos subúrbios de beaverville a leste. Bairros antes idílicos, embora estagnados, foram engolidos por cidades de tendas e campos de refugiados. Quando os nômades vieram reconstruir Night City, montaram acampamento ali. As megacorporações, em busca de terrenos baratos, construíram fábricas em uma zona industrial recém-estabelecida.

Mas hoje me dia eles já não estão mais lá, tendo sido realocados para os distritos em reconstrução, e Santo Domingo voltou à sua antiga função como parque industrial e polo energético da cidade. Mas a expansão urbana permaneceu: usinas de energia e fábricas se misturam a conjuntos habitacionais e bairros degradados. Os imóveis mudam de mãos com frequência, à medida que fábricas fecham, são adaptadas ou reabrem para atender aos caprichos constantemente mutáveis do mercado. Enquanto isso, as casas e os prédios de apartamentos que abrigam a força de trabalho local se deterioram lentamente com o passar do tempo.

Dividido em dois subdistritos, Arroyo e Rancho Coronado, Santo Domingo está sujeito a mudanças constantes. Diversas corporações compram e vendem terrenos continuamente para novos investimentos, demolindo fábricas e armazéns antigos para abrir espaço para novos projetos. Os canteiros de obras são protegidos por forças de segurança corporativa, apoiadas por drones. A competição entre corporações rivais é acirrada por aqui, e os trabalhadores de Rancho Coronado também podem causar problemas quando uma empresa anuncia, ocasionalmente, sua insolvência.

» Arroyo

Se algo pode ser construído em Night City, há uma boa chance de ser fabricado aqui. No momento, é composto por uma usina nuclear antiga, fábricas de robôs, um centro logístico e um gigantesco ferro-velho, mas o distrito de Arroyo está em constante construção, à medida que fábricas automatizadas se transformam sempre que uma divisão de megacorporação passa por um reposicionamento de marca, uma reestruturação organizacional ou uma mudança de paradigma em seus produtos. Nem todos os investimentos corporativos se mostraram lucrativos, e um número significativo dos edifícios da região permanece inacabado, seja parcialmente construído, seja simplesmente em ruínas.

E não há muito o que ver. Todas as instalações de alta tecnologia em funcionamento – incluindo a fábrica da Arasaka e as usinas da Petrochem-Betterlife – são áreas restritas, com suas próprias forças de segurança, e a segurança é rigorosa por aqui, com cada corporação protegendo ao máximo sua capacidade de produção e seus segredos industriais, por isso esses caras costumam atirar primeiro e fazer perguntas depois. Outro motivo, é porque esse território pertence à gangue Rua 6, eles controlam as fábricas abandonadas e as áreas de armazenamento de equipamentos pesados em Arroyo.

Parque Industrial da Arasaka: Uma área industrial fortemente vigiada, pertencente à Arasaka. É um dos maiores depósitos de suprimentos da cidade.

Motel Dewdrop: Um motel barato. Se você é um mercenário procurando ficar escondido por algum tempo, este é um bom lugar... desde que não tenha problemas com a Rua 6.

Prisão de Night City: Uma penitenciária onde criminosos condenados são detidos e punidos. Você não vai querer ser mandado para lá. Confie em mim.

Red Dirt Bar: Um pequeno bar, mais conhecido por ter sido um dos primeiros palcos da Samurai, banda liderada pelo infame roqueiro Johnny Silverhand.

» Rancho Coronado

As fábricas precisam de trabalhadores. Os trabalhadores precisam de lugares para morar. Para atender a essa necessidade, as megacorporações construíram Rancho Coronado: um subúrbio com seus próprios bares, lojas, escola, parques, restaurantes e até uma estação de metrô. A segurança é supervisionada pela gangue Rua 6, já que o NCPD está sobrecarregado demais para manter vigilância constante sobre os subúrbios.

Rancho Coronado parece uma cidade autossuficiente dentro dos limites de Night City. As corporações proprietárias das fábricas de Arroyo o planejaram e divulgaram como um lugar onde seus trabalhadores poderiam viver o verdadeiro sonho americano. Rancho Coronado é composto quase inteiramente por casas idênticas, construídas em série, que lembram os subúrbios americanos de meados do século XX.

A maioria das pessoas que vive aqui trabalha em Arroyo, e muitas passam a vida inteira em Santo Domingo, sem nunca sair de lá. É claro que construir uma comunidade é diferente de mantê-laAs megacorporações se importam menos com a conservação da infraestrutura de Rancho Coronado do que com a modernização constante das fábricas de Arroyo. É possível ver claramente os sinais de negligência e deterioração. Todos os dias, os moradores acordam com mais rachaduras nas ruas, mais canos vazando e mais sujeira nas paredes. Rancho Coronado está longe de ser um paraíso.

É difícil se livrar da sensação de que este lugar foi projetado como um gigantesco habitat de hamster, criado para manter trabalhadores importantes bem alimentados e satisfeitos. Ainda assim, as pessoas que vivem aqui estão entre os poucos sortudos que não precisam se preocupar com emprego, moradia ou comida.

Represa Coronado: Construída para criar um reservatório e fornecer energia elétrica para a região, a represa foi abandonada quando a água secou. O antigo reservatório agora serve como depósito de lixo do bairro.

Centro de Saúde Psiquiátrica de Night City: Uma instituição voltada ao tratamento de problemas de saúde mental, incluindo a cyberpsicose. Ela se orgulha de seu programa de "espaço seguro", que isola completamente os pacientes do mundo exterior.

Escola Pública de Ensino Médio de Rancho Coronado: Uma verdadeira escola pública de ensino médio em Night City. Ela funciona exatamente tão bem quanto você imagina.

Tripple Xtreme Epic Workout Center: Uma academia e arena de luta controlada pelos Animals. Antiga fábrica de tinta, o local realiza combates gladiatoriais em uma enorme cuba que antes era usada para misturar produtos químicos.

WATSON

Durante o período de Reconstrução, um conglomerado de megacorporações japonesas, conhecido como Esfera de Coprosperidade de Night City, tinha grandes planos para o distrito. O grupo despejou milhões de eurodólares na região e a rebatizou como Watson. Assim, o distrito prosperou durante a recuperação. Tinha de tudo: arranha-céus altos, boates movimentadas, um centro médico e até seu próprio setor industrial na parte norte, chamado NID. Tudo acabou quando Saburo Arasaka e sua corporação retornaram a Night City após a Guerra de Unificação. A Arasaka tinha seus próprios planos e, para realizá-los, as corporações rivais precisariam desaparecer. Ninguém sabe se isso aconteceu por causa de uma antiga rixa da terra natal ou se era apenas negócio, mas os advogados e banqueiros de Saburo eliminaram seus concorrentes ali, um por um.

Foi então que Watson mudou. O subdistrito industrial deixou de gerar empregos, muitas pessoas ficaram sem trabalho, e a Arasaka assumiu o controle da orla de Watson. O acesso ao mar era o objetivo deles desde o início. Os cidadãos mais abastados migraram para áreas mais reluzentes, como o Centro da Cidade e Westbrook. Antes o coração pulsante de Night City, Watson é hoje um de seus distritos mais pobres e decadentes: uma área residencial para trabalhadores de baixa renda que ainda atuam nas poucas fábricas em funcionamento no NID.

A população local acredita que as coisas são assim porque é mais fácil manter as pessoas de Watson confinadas dentro do distrito do que assumir responsabilidade por elas. Para os moradores, o restante da cidade os abandonou. Os ricos e poderosos não gostam da ideia de que os pobres possam caminhar até o Centro da Cidade. Isso estragaria a vista que eles têm de suas torres reluzentes de vidro.

» Kabuki

Kabuki é possivelmente o subdistrito mais pobre de Night City – sem contar Pacifica, é claro; estamos falando dos distritos que ainda permanecem em funcionamento. Em seu lugar, instalou-se a diáspora chinesa local, transformando a região em um bazar quase tão ilícito quanto Dogtown. Se você conhecer as pessoas certas, pode comprar qualquer coisa aqui – exceto segurança.

Kabuki já foi o orgulho das corporações médicas japonesas nesta parte de Night City. Os moradores da Antiga Japantown se mudaram para lá e se estabeleceram na região sob o patrocínio da Esfera de Coprosperidade de Night City. Kabuki localizava-se ao lado do famoso Centro Médico e, como resultado, toda a região floresceu e prosperou.

Hoje em dia, depois que a Esfera de Coprosperidade desmoronou e as corporações que a integravam foram dissolvidas pela Arasaka ou transferidas para o outro lado do golfo, os moradores de Kabuki foram embora junto com elas. Mas Night City odeia o vazio. A área foi rapidamente repovoada pela diáspora chinesa local, transformando-se em um bazar quase tão ilícito quanto Dogtown.

Há, supostamente, diversas clínicas clandestinas operando em porões escondidos ou nos fundos de estabelecimentos, instalando cyberware militar ilegal e protótipos vindos diretamente dos laboratórios de Chiba City ou das sofisticadas bioclínicas escandinavas – pelo menos é o que os medicânicos afirmam. Alguns comerciantes da região são abastecidos pelos Catadores. Esses membros de gangue sinistros são a escória mais baixa que existe e têm um olhar atento para visitantes desavisados, que arrastam para algum porão antes de remover seus implantes e órgãos para revendê-los a medicânicos inescrupulosos de Kabuki.

Toda a área é densamente povoada, exceto pela extremidade norte, onde armazéns e fábricas abandonadas são ocupados por diversas gangues, moradores de rua e dependentes químicos. Os Garras de Tygre mantêm presença na região, assim como alguns membros do Redemoinho vindos do NID, mas nenhuma dessas gangues reivindica Kabuki como seu território. Esse vácuo abriu espaço para uma das gangues locais: as Mox. O Lizzie's Bar – um dos clubes de dança cerebral e bordéis mais populares de Kabuki – está sob sua jurisdição.

Ho-Oh: Um cassino e casa noturna administrado pelos Garras de Tygre. A maior parte das atividades criminosas ali ocorre fora de vista, nos andares superiores.

Rotatória Kabuki: Uma praça central e mercado em Kabuki. Quase todos os cantos da rotatória são ocupados por barracas de rua, onde marcas de alto padrão são vendidas a preços extremamente baixos.

Lizzie's Bar: Um clube de dança cerebral pertencente e operado pelas Mox. Originalmente era propriedade de Elizabeth "Lizzie" Borden. Os Garras de Tygre assassinaram Lizzie depois que ela tentou proteger seus trabalhadores da exploração.

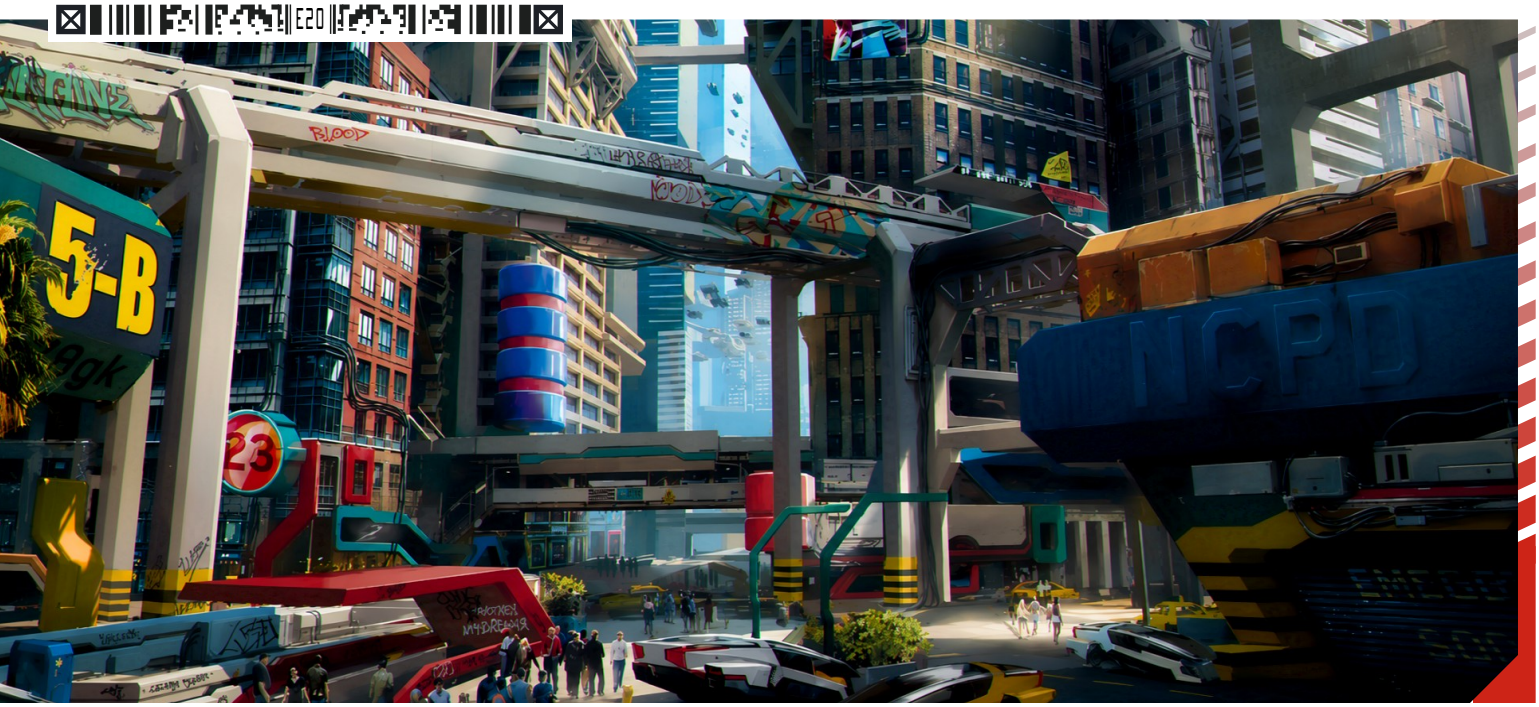
No-Tell Motel: Um grande hotel automatizado usado para encontros clandestinos e encontros ilícitos.

» Little China

Esta parte do distrito de Watson costumava ser uma extensão do Centro da Cidade e, durante a Reconstrução nos anos 2040, havia planos para transformá-la em um segundo centro urbano. Na verdade, os primeiros megaprédios de Night City foram erguidos aqui. Eles não foram os primeiros planejados – por isso seus números de designação são tão altos – mas o dinheiro da Esfera de Coprosperidade de Night City garantiu que eles passassem na frente na fila. Além deles, as corporações construíram algumas clínicas médicas de alto padrão conhecidas como o Med Center. Antigamente, Little China era o melhor lugar em Night City para gastar dinheiro com aprimoramentos corporais de forma legal.

No final dos anos 2040, quando os moradores da Little China original, localizada no que hoje é Vista del Rey, desistiram de suas casas e se mudaram para o norte, o subdistrito foi inundado por imigrantes asiáticos – principalmente da diáspora chinesa, daí seu nome. Durante as décadas seguintes, Little China ficou superpovoada, e seu caráter exclusivo deu lugar ao atual perfil mais eclético e popular. Agora, o centro de Little China se assemelha às áreas mais pobres de Night City – mas a comida, as lojas, as luzes de neon, o linguajar e o estilo são todos distintamente chineses.

As classes sociais estão completamente misturadas: blocos residenciais ficam ao lado de condomínios de alto padrão, e casas de jogos ilegais dividem espaço com escritórios de empresas legítimas, além de condomínios ao lado de bordéis. As luzes de neon, a comida, as lojas e o entretenimento adicionam uma sensação de adrenalina que atrai corporativos de baixo e médio escalão entediados, vindos de outras partes da cidade. Eles vêm aqui para se divertir em cassinos e casas noturnas, e para se misturar com os pobres, os desesperados e os moradores de rua.



Afterlife: O bar de mercenários mais famoso e infame de Night City. Pertencente à Rainha dos Negociadores, Rogue Amendiares, ninguém entra até provar que é digno. As bebidas do bar recebem nomes de mercenários que partiram em um estouro de glória e se tornaram lendas.

Deravaja Dojo: Um estúdio de artes marciais controlado pelos Garras de Tygre. Em teoria, qualquer pessoa pode ter aulas ali, mas poucos alunos que não sejam já membros da gangue frequentam o local.

Night City Medical Center: Um complexo hospitalar com sua própria estação de transporte público. Pertencente e operado pela Trauma Team International.

Riot Club: Uma casa noturna conhecida por atrair grandes nomes do entretenimento para se apresentar no palco, incluindo Lizzy Wizzy e os Cartesian Duelists.

Tom's Diner: A principal unidade de uma rede de restaurantes espalhada por Night City. Conhecida por seu estilo retrô, com atmosfera pré-Collapse.

» Arasaka Waterfront

O Waterfront é a ilha fortificada da autoridade corporativa em meio ao mar sem lei de Watson. Para consolidar sua influência em Night City, a Arasaka precisava de acesso à água. A megacorporação tomou a orla de Watson, expulsou todos os moradores e construiu suas próprias instalações, com um dos sistemas de segurança mais rigorosos da cidade. Este é o principal porto da Arasaka no hemisfério ocidental, e é protegido com mais rigor do que a Casa Branca. Se você é Arasaka, só chega até onde precisa ir. Se você não é Arasaka, não entra, e não há nada para você lá... exceto se estiver tentando roubar alguma coisa.

O Arasaka Waterfront é um elo importante na cadeia de suprimentos local da corporação. Dados oficiais indicam que centenas de remessas passam pelo Waterfront todos os meses, sendo embaladas e separadas por robôs automatizados para serem enviadas a outros armazéns e postos avançados pertencentes à megacorporação.

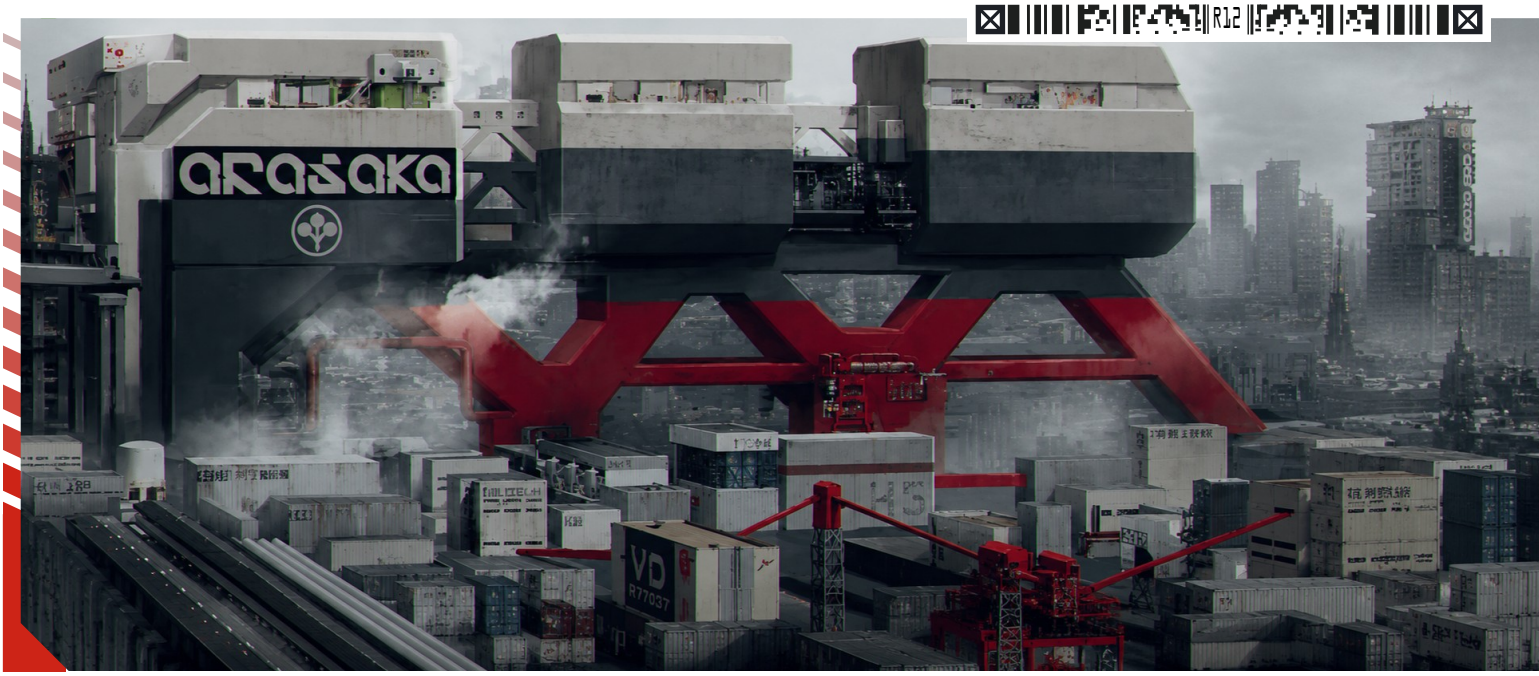
Você não consegue ver muito disso, no entanto. O primeiro ato do zaibatsu japonês foi construir um muro ao redor do Waterfront para manter à distância os habitantes de Watson – gangues, catadores e repórteres intrometidos. Reforçado com detectores de movimento, arame farpado eletrificado e torretas automáticas blindadas, o muro protege as propriedades da Arasaka contra visitantes indesejados e invasores.

Konpeki Plaza: O hotel mais exclusivo de Night City, onde cada centímetro é dedicado ao luxo e ao entretenimento decadente. Parte de uma rede, diz-se que a unidade principal em Tóquio envergonha a filial de Night City.

» Northside Industrial District (NID)

À medida que Night City se recuperava, os membros da Esfera de Coprosperidade de Night City construíram fábricas de alta tecnologia no norte de Watson, oferecendo bons empregos aos moradores. Então, a Arasaka retornou à cidade, a Esfera de Coprosperidade entrou em colapso e suas empresas componentes se mudaram para outros distritos. Hoje, abandonado e negligenciado, apenas algumas das antigas fábricas permanecem operacionais, enquanto a maioria segue fora de operação ou está completamente abandonada, devido a antigos danos causados por terremotos e investimentos fracassados. Gangues e organizações criminosas utilizam as carcaças das demais como esconderijos ou depósitos.

Ainda assim, as pessoas precisam viver aqui. Elas vieram em busca de oportunidades e de uma nova vida. Tiveram sua grande chance com o trabalho nas fábricas e agora estão presas em um limbo: acordar, ir para um trabalho péssimo por sabe-se lá quantas horas e voltar para casa para dormir. Não há perspectivas de ascensão. Mas essas são apenas pessoas comuns. Outros moradores do NID são muito, muito piores. O NID é o território da gangue Maelstrom. Eles usam os prédios abandonados como esconderijos, estúdios ilegais de braindance e depósitos para o saque que roubam de transportes corporativos.



Fábrica All Foods: Uma fábrica que já pertenceu a uma popular gigante de alimentos e bebidas da NUSA, usada para produzir "pastas proteicas" comercializadas como "carne". Hoje, serve como principal reduto da gangue Redemoinho.

Totentanz Club: Uma casa noturna de "bebida e caos", onde rock pesado toca em volume ensurdecedor. Gangues de toda a cidade são bem-vindas, desde que reconheçam a autoridade do Redemoinho dentro das paredes do clube.

WESTBROOK

Se você vive em Westbrook, sabe que já venceu em Night City. É aqui que os ricos e poderosos mantêm suas propriedades e mansões, e onde todos com eddies para gastar vão experimentar o alto padrão de vida. Uma vitória da gentrificação, Westbrook abrigou mais refugiados após a 4ª Guerra Corporativa do que qualquer outra área de Night City, enquanto a miséria cercava a comunidade murada mais próspera da cidade, conhecida apenas como Zona Executiva. Quando os poderosos decidiram expandir seu paraíso seguro e protegido, conseguiram apoio oficial da cidade para legalizar o processo, contrataram mercenários para remover os mais pobres e reformaram Westbrook à sua própria imagem.

De todos os lugares em Night City, Westbrook é considerado por muitos o melhor para se viver. Aqui ficam as residências dos ricos e poderosos, situadas de forma idílica nas encostas de North Oak, o subdistrito mais bonito de toda a cidade. O segundo melhor é Charter Hill, a terra prometida para todos os ambiciosos funcionários corporativos de nível médio. Por fim, Japantown, o centro de entretenimento de Night City, recebe turistas e corporativos de todos os tipos.

Mas as coisas aqui eram completamente diferentes há cinquenta anos, partes de Westbrook adjacentes ao Centro da Cidade sofreram danos significativos durante o Incidente Nuclear de 2023. Os altos edifícios de Japantown suportaram parcialmente o impacto da onda de choque da explosão e, pelos vinte anos seguintes, os esqueletos expostos dos arranha-céus em ruínas assombraram a paisagem do que antes foi um distrito movimentado de Night City. Charter Hill foi inundado por refugiados da cidade, cujas tendas e casas improvisadas se espalharam amplamente pelas colinas de North Oak.

Então veio a Reconstrução em 2040, e passo a passo Night City começou a se recuperar – Westbrook mais do que qualquer outro distrito. As antigas construções foram demolidas e usadas para preencher a cratera no Centro da Cidade. Corporações asiáticas começaram a erguer novos megaprédios e arranha-céus, restaurando Japantown à sua antiga glória ao longo dos trinta anos seguintes. A favela de Charter Hill foi eventualmente desmantelada, e seus habitantes foram realocados para outras partes da cidade. Toda a área foi reconstruída para servir como habitação em massa para funcionários corporativos.Os acampamentos de refugiados temporários em North Oak resistiram por muito mais tempo, tornando-se uma mancha na paisagem de Night City e competindo com a Zona de Combate pelos infames "prêmios" de maior taxa de criminalidade e mais violência, até que foram pacificados e removidos por mercenários corporativos, transformando-se finalmente no distrito residencial mais exclusivo de Night City.

» Japantown

Beneficiando-se de sua posição como ponto de conexão dos distritos do norte da cidade, Japantown serve como um centro de entretenimento para Night City. É uma região vibrante, cheia de vida, e seus inúmeros bares, restaurantes sofisticados, salões de jogos, mercados, o Cherry Blossom Market e o templo xintoísta fazem dela um destino obrigatório para moradores e turistas.

Habitado principalmente por pessoas de ascendência japonesa, Japantown durante o dia costuma estar lotado de turistas. Limpo e seguro durante o dia, o distrito é um local

perfeito para passeios e fica a apenas uma ponte de distância do famoso Corpo Plaza, onde qualquer um de seus muitos hotéis é uma excelente opção de hospedagem.

Mas Japantown também tem uma segunda face. Após o anoitecer, o distrito se torna a área das festas para os ricos – corporativos e turistas igualmente. Os corporativos buscam aliviar o estresse depois de mais um dia exaustivo. Os turistas estão interessados em entretenimento mais sofisticado e em uma noite selvagem em Night City. Ambos os grupos frequentam os mesmos bordéis de luxo, perdem dinheiro em cassinos e bebem até perder a consciência.

Mas é preciso ter cuidado. Os Tyger Claws governam o distrito durante a noite, recebendo uma parte de cada eddie gasto ali. Se você é um cliente pagante, será atendido adequadamente em um de seus negócios semilegítimos. Por exemplo, o clube Clouds oferece as melhores experiências com bonecas eróticas em Night City. Se você fizer qualquer coisa precipitada ou estúpida, é melhor ter amigos em posições elevadas na gangue, ou as coisas podem acabar muito mal para você.

Cherry Blossom: Um mercado coberto por um teto de vidro. A lista sempre mutável de vendedores oferece uma seleção eclética de produtos indisponíveis em qualquer outro lugar de Night City.

Clouds: Um renomado estabelecimento conhecido por danças cerebrais de alta qualidade e dolls customizadas e programadas individualmente para cada cliente. Localizado no topo do Megaprédio H8.

Dark Matter Club: Uma casa noturna reservada à elite de Night City. As celebridades mais quentes se misturam com bonecas premium, alimentando colunas de fofoca nos gritanúncios.

Fourth Wall Studios: Um estúdio de dança cerebral voltado para produções blockbuster, sempre buscando ultrapassar limites. Seu mais recente sucesso é Corpo Estranho.

Rua Jig-Jig: O mais intenso distrito de luz vermelha de Night City. O melhor lugar para encontrar amor pago por hora, danças cerebrais ilegais e drogas de todos os tipos.

» Charter Hill

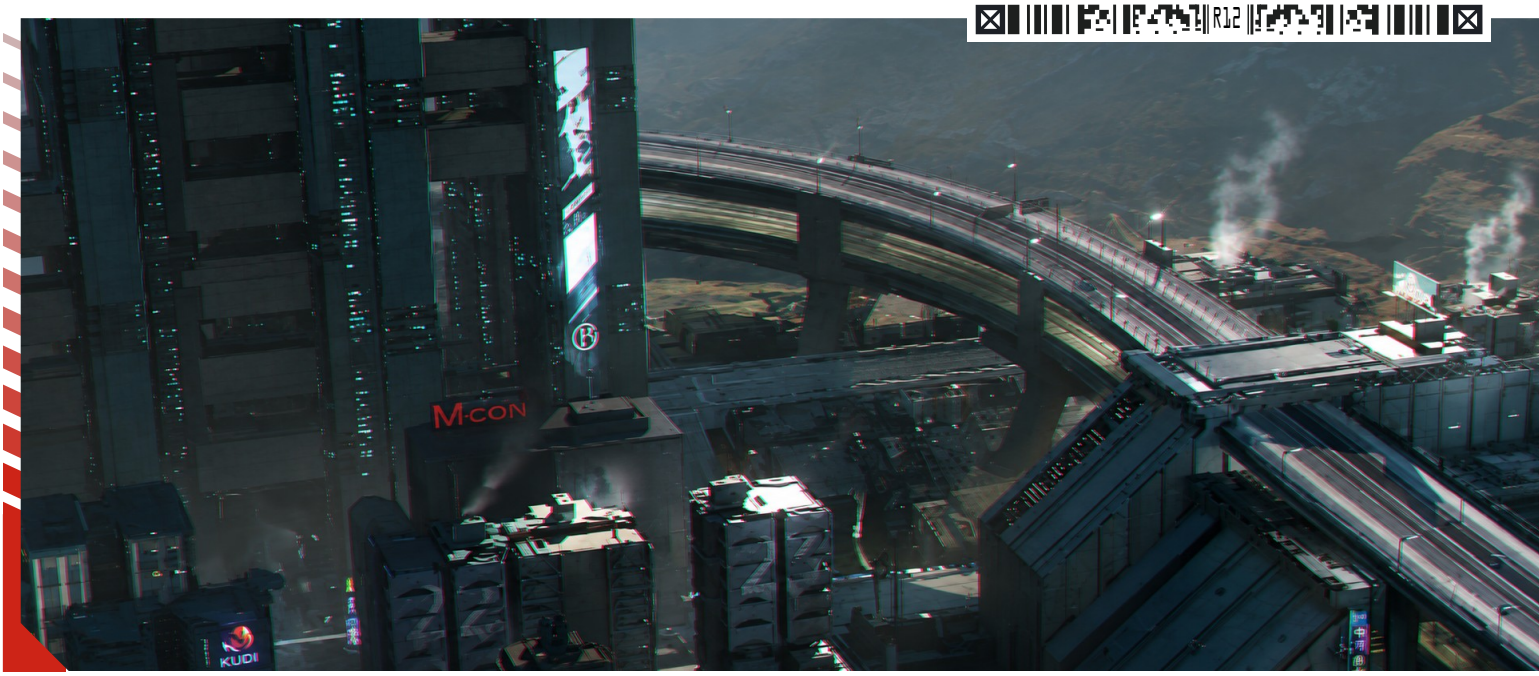
Aqueles que conseguiram escalar a hierarquia corporativa, mas ainda não chegaram ao topo, precisam viver em algum lugar. Para muitos da classe média-alta de Night City, esse lugar é Charter Hill. Relativamente limpo e seguro, um endereço em Charter Hill é prova de que um choom conseguiu sair da sarjeta, mas ainda não alcançou os portões dourados do sucesso absoluto.

Charter Hill é um distrito corporativo relativamente novo e bem cuidado, construído do zero durante o período da Reconstrução. Ele rapidamente se tornou bastante popular entre a alta classe de Night City – pelo menos até North Oak se tornar mais popular, cerca de vinte anos depois. Ainda assim, a maioria dos corporativos aspirantes de nível médio que trabalham do nascer ao pôr do sol em Westbrook ou no Centro da Cidade e, depois vão para Japantown para festejar e afogar as frustrações, terminam voltandi para um dos apartamentos em Charter Hill. Se você vir alguém por aqui que não esteja vestido no estilo corporativo, provavelmente é um músico em ascensão, um artista ou um mercenário muito bem pago que já tem dinheiro suficiente para torcer o nariz para Little China ou Wellsprings.

Dynalar Complex: Sede regional da Dynalar, uma fabricante de cibernética. A empresa é conhecida por sua publicidade sexualmente provocativa e pelo slogan: "Tudo é uma questão de toque".

Campus Kiroshi: A Kiroshi, fabricante dos ciberópticos de alto padrão mais populares do mundo, mantém uma presença neste local.

Red Queen's Race Club: Um clube de dança cerebral apenas para convidados. A elite de Night City frequenta o lugar quando quer luxo, mas não quer ser vista perdendo o controle.



» Nort Oak

North Oak é a parte mais nova de Night City: um distrito residencial exclusivo, livre de pobreza e gangues. Mas, há cinquenta anos, não havia nada ali além de colinas áridas que delimitavam a fronteira nordeste de Night City. Após o Incidente Nuclear e a destruição do complexo das Torres Gêmeas da Arasaka, a região se tornou o local de acampamentos temporários para refugiados e favelas durante os vinte e cinco anos seguintes.

Essa situação persistiu até o início dos anos 2050, quando o governo de Night City – apoiado pelas megacorporações – decidiu limpar a área à força. Proclamada pela mídia controlada pelas corporações como uma "guerra contra o crime", a ação se tornou sinônimo de brutalidade e preconceito corporativos. As favelas de North Oak foram pacificadas e demolidas por incorporadoras corporativas e, em poucos anos, a área se tornou a parte mais valorizada de Night City. Anos de campanhas contínuas da mídia corporativa acabaram por minimizar e, por fim, ocultar todo o incidente – não apenas para evitar publicidade negativa, mas também para aumentar o valor dos terrenos. Muitas pessoas ricas inicialmente relutavam em comprar terras onde, um dia, moradores de rua miseráveis haviam vivido.

Hoje em dia, essa história está praticamente esquecida, e North Oak é o lar da elite intocável – CEOs corporativos, gestores de fundos de investimento e banqueiros, além de diversas figuras do entretenimento, como produtores e estrelas de braindance e músicos. North Oak concentra mais riqueza do que qualquer outro lugar em Night City, exceto Corpo Plaza, mas também possui a menor densidade populacional da cidade. Se você vive em North Oak, vive em uma propriedade completa, com mansão e terreno próprio.

Este é um enclave dos super-ricos, cada um com sua própria equipe de segurança vigiando suas casas 24 horas por dia, sete dias por semana. Estranhos não são bem-vindos aqui, e a segurança privada é rigorosa. Seus agentes operam sob o princípio de "atire primeiro, nunca pergunte", então é melhor ter cuidado se estiver "visitando".

Arasaka Estate: Uma residência temporária usada por membros da família Arasaka quando visitam Night City. É fortemente protegida por agentes de elite da Arasaka, todos armados com as melhores armas que a megacorporação tem a oferecer.

Chram Denya Jinja: Um santuário xintoísta dedicado aos kami do cromo, da noite e da eletricidade. É um destino turístico popular e uma das poucas áreas do distrito abertas ao público.

Columbarium: Um memorial que abriga os restos cremados de milhares de moradores de Night City. É bem protegido e possui regras rígidas de conduta.

North Oak Casino and Country Club: Um local onde os residentes mais ricos de Night City se encontram, festejam e jogam. O acesso só é possível por AV.

Villa Eurodyne: A propriedade do famoso roqueiro Kerry Eurodyne. É patrulhada por robôs de segurança em vez de guardas humanos.

MORRO ROCK

Embora a Morro Rock original fosse pequena, esta ilha é grande o suficiente para abrigar um porto espacial e um aeroporto completos. Uma ponte liga Morro Rock ao centro da cidade a leste; o acesso pode ser feito pela Union Street ou pelo Anel Viário de Night City . A ilha tem algumas das melhores vistas da Cidade Noturna, especialmente para contemplar os fogos de artifício, sendo assim um destino turístico popular.

Na década de 2030, Morro Rock ainda era uma pequena ilha desabitada ao largo da costa de uma metrópole em reconstrução. Em consulta com um grupo de investidores, o Governo de Night City concordou em assinar um contrato

para estabelecer um propulsor de massa para espaçonaves orbitais, após o antigo aeroporto metropolitano ter sido negligenciado desde a guerra. A Orbital Air foi contratada para este projeto.

A administração da Orbital Air estava cética de que lançamentos sem foguetes pudessem ocorrer sem o apoio corporativo que garantisse sua lucratividade; assim, a Orbital Air propôs construir também um porto espacial civil. Nos anos seguintes, a Orbital Air conseguiu aproveitar brechas legais para cancelar a construção do propulsor de massa, e seus restos enferrujados e incompletos foram eventualmente desmontados.

Com o terreno da ilha reorganizado e muito expandido para acomodar o Espaçoporto NCX , ele foi finalmente inaugurado em 2047. Agora, Morro Rock era uma ilha considerável a oeste de Night City, com instalações capazes de transportar pessoas e mercadorias pelo mundo e pelo espaço sideral.

QUEM É QUEM DE NIGHT CITY

Para ter sucesso como mercenário em Night City, você precisa conhecer os principais figurões do cenário. Saber com quem está lidando pode evitar gafes sociais ao negociar mais eddies com eles ou ajudar a traçar estratégias contra eles enquanto desvia de suas balas.

MEGACORPORAÇÕES

As megacorporações governam esta cidade. Elas controlam os políticos. Pagam pela infraestrutura. Fabricam todo o equipamento que você possui. Droga, todos nós carregamos as marcas delas, gostemos ou não. Somos apenas anúncios ambulantes da sua glória.

Saburo Arasaka assumiu o cargo de CEO da Arasaka em 1960 e, mais de cem anos depois, ainda está no comando. Se isso não diz algo sobre o poder da Arasaka, nada dirá. Esta é a megacorporação em operação há mais tempo no mundo e tem participação em tudo, com centenas de subdivisões e empresas clientes espalhadas pelo globo. Se algo existe, alguma subdivisão da Arasaka o fabrica, importa ou vende.

As maiores fontes de lucro da Arasaka são os serviços bancários e de segurança. A empresa é conhecida por sua qualidade excepcional e pelo treinamento rigoroso das forças que emprega para proteger não apenas seus próprios ativos, mas também os de seus clientes. Se você está enfrentando um segurança da Arasaka, sabe que está encrencado.

A Arasaka moldou grande parte deste século. Foi um dos lados da Quarta Guerra Corporativa e ajudou a mergulhar o mundo em uma nova era das trevas. Mais tarde, a chegada de seu superporta-aviões à Baía de Coronado ajudou a encerrar a Guerra da Unificação. Hoje, a Arasaka reina como uma força dominante em Night City e é sua maior empregadora.

Biotechnica

A Biotechnica é responsável pela comida que você consome, pelos medicamentos que toma e pelo combustível do seu carro. Se houve algum avanço envolvendo biotecnologia no último século, é bem provável que a Biotechnica estivesse por trás da inovação – ou que tenha comprado a empresa que estava.

A companhia possui uma quantidade impressionante de terras ao sul de Night City, onde suas fazendas de proteína cultivam em massa os vermes usados como ingrediente principal da maior parte dos alimentos atuais.

Antes conhecida principalmente por suas imitações baratas, a Kang Tao emergiu do Tempo do Vermelho com uma nova força, tornando-se inovadora e líder no campo da tecnologia de armas inteligentes. Hoje, a Kang Tao rivaliza até mesmo com a Arasaka em termos de qualidade e reputação de suas armas. Sua sede regional é um arranha-céu localizado na Praça Corporativa, em Night City.

Líder do setor em projeto e fabricação de ópticas, os Olhos Kiroshi são o padrão-ouro. Se seus olhos não são Kiroshi, por que você sequer arrancou seus globos oculares orgâni=cos, choom? O patrocínio da Kiroshi ao grupo pop japonês Us Cracks conquistou para a empresa a simpatia do público jovem em todo o mundo.

Quase sinônimo dos Novos Estados Unidos da América, a Militech representa a evolução máxima do "complexo militar-industrial". A atual presidente da NUSA é uma ex-CEO, e as tropas da Militech frequentemente trabalham em cooperação com as forças militares americanas, tanto dentro do país quanto no exterior.

A Militech é uma das maiores fabricantes mundiais de armas e veículos militares, com instalações em todos os continentes. Seus produtos vão de armas de fogo pessoais a mísseis. De fato, a maior parte do equipamento utilizado pelas forças armadas da NUSA ostenta o logotipo da Militech. A megacorporação também fornece forças militares privadas para qualquer pessoa disposta a pagar.

A Militech enfrentou a Arasaka durante a Quarta Guerra Corporativa e parecia disposta a reduzir tudo a cinzas para vencer. A megacorporação só recuou quando a então presidente Elizabeth Kress nacionalizou a empresa. A guerra terminou com a Militech atuando como um braço privatizado do governo americano. Com o tempo, a relação se inverteu, e a Militech passou a exercer mais influência sobre a NUSA do que a NUSA exercia sobre ela.

Hoje, ela opera nominalmente como uma megacorporação independente, mas todos sabem que a Militech e o governo da NUSA são duas faces da mesma moeda corrupta.

NIGHTCORP

Após a morte de Richard Night, sua viúva, Miriam, transformou sua fundação em uma corporação capaz de competir com as megacorporações em seus próprios termos. À medida que Night City se recuperava da Quarta Guerra Corporativa, foi a Night Corp que trouxe os nômades para dar início à reconstrução e que convenceu as facções rivais que controlavam os diversos distritos da cidade a cooperar e formar um novo governo.

A Night Corp está presente em toda Night City e, essencialmente, administra a infraestrutura da cidade. Apesar dessa visibilidade pública, pouco se sabe sobre a empresa. Ela é particularmente reservada quanto à sua estrutura interna, seus objetivos operacionais e seus recursos. Os funcionários sabem apenas o necessário para realizar seus trabalhos, e pouco mais. Isso fez da Night Corp um alvo favorito dos teóricos da conspiração.

TRAUMA TEAM

Quando sua vida está em jogo, você quer que os melhores salvem você. É isso que a Trauma Team faz... se você puder pagar. O nível de serviço oferecido a um cliente depende de sua assinatura da Trauma Team. O melhor é o Plano Platinum, que inclui monitoramento 24 horas por dia, 7 dias por semana do biomonitor do cliente por meio de sua neuroporta, bioscultura sob demanda, check-ups gratuitos, grandes descontos em medicamentos prescritos e um tempo de resposta garantido de três minutos em caso de ferimentos.

A Trauma Team joga o jogo das relações públicas melhor do que ninguém e promove seus funcionários como heróis por meio de publicidade, ações de relações públicas e programas patrocinados. As pessoas se emocionam ao ver uma equipe da Trauma Team, convencidas de que ela virá voando para salvá-las durante uma emergência médica – até perceberem que não possuem uma assinatura e serão deixadas para morrer.

Em Night City, a Trauma Team opera a partir do Night City Medical Center, do qual é proprietária.

ZETATECH

A Zetatech começou como a menor das megacorporações, especializando-se em design de hardware de computador. Seu porte acabou sendo uma vantagem durante a Quarta Guerra Corporativa, pois saiu relativamente ilesa enquanto rivais maiores sofreram grandes perdas. A Zetatech aproveitou essa vantagem e expandiu suas operações para a área de aviônicos, AVs, drones e robótica.

A Zetatech mantém uma política de neutralidade rigorosa, o que faz com que seus produtos sejam utilizados por muitas megacorporações e governos. Não é incomum entrar em uma zona de guerra e ver drones da Zetatech lutando em ambos os lados da linha de batalha.

AS GANGUES

As megacorporações podem controlar a cidade, mas as gangues controlam as ruas. Se você pretende atuar como mercenário, precisa saber por qual território está passando.

» Rua 6

A Rua 6 começou com boas intenções: reunir um grupo de veteranos e fazer o trabalho que o NCPD não conseguia – ou não queria – realizar. Infelizmente, eles descobriram que fazer esse trabalho exigia recursos: armas, dinheiro e acesso. A ladeira escorregadia começou quando passaram a aceitar subornos para, ocasionalmente, fazer vista grossa e cobrar taxas de proteção dos moradores. A partir daí, foi fácil mergulhar em outros esquemas criminosos. Hoje, a Rua 6 é apenas mais uma gangue envolta em símbolos e aparência militar. Seu principal território é Santo Domingo, mas ela também exerce alguma influência em Charter Hill e Heywood.

» Animais

Se você vir alguém com músculos tão grandes que parecem prestes a romper a pele, provavelmente é um Animal. Puristas, os Animais evitam cibernética de aprimoramento de força e combate, preferindo hormônios de crescimento geneticamente ajustados, ultratestosterona e "o Suco", uma mistura química secreta que aumenta a força, o tamanho e a velocidade de quem a utiliza. Para os Animals, o termo "selva de concreto" é literal: eles respeitam a força e a capacidade acima de tudo. Mesmo internamente, as disputas são sempre resolvidas por meio de julgamento por combate.

Os Animais normalmente não controlam território. Em vez disso, vendem seus serviços como força bruta, promovem combates clandestinos até a morte e organizam ataques a distritos residenciais, depósitos de suprimentos corporativos e esconderijos de outras gangues.

» BARGHEST

Quando o Coronel Kurt Hansen reivindicou Dogtown como seu território, no fim da Guerra de Unificação, levou consigo os remanescentes de sua unidade. Hansen transformou seus soldados na BARGHEST e recrutou moradores locais para substituir os que haviam caído. O Coronel forneceu às suas tropas armas, treinamento, dinheiro e cuidados médicos. Em troca, exigia apenas lealdade absoluta e inabalável.

Os soldados da BARGHEST agem como o punho de Hansen em Dogtown e fazem sua palavra valer como lei. Não faça o que um deles mandar e, na melhor das hipóteses, você será expulso do distrito. Na pior, suas partes acabarão à venda no mercado local.

» Redemoinho

Perigosos. Violentos. A gangue de aprimorados definitiva. O Redemoinho realmente vive segundo o conceito de que "metal é melhor que carne". Ninguém entra para a gangue sem passar por uma extensa implantação de cibernética, projetada não apenas para aprimorar o corpo, mas para apagar a humanidade física e revelar o novo e superior metal que existe por baixo. A obsessão deles pelo cromo é marcada por uma reverência quase ocultista, misturando superstições sobrenaturais aos rituais da gangue.

Apesar de muitos de seus membros viverem à beira da ciberpsicose, o Redemoinho demonstrou ser extremamente astuto ao longo das últimas décadas, construindo um império criminoso baseado em contrabando, tecnologia do mercado negro e tráfico de drogas. Eles têm sua base no Distrito Industrial de Northside, mas sua influência se estende mais ao sul, alcançando Kabuki e além. Também controlam o Totentanz. O clube é o símbolo perfeito do Redemoinho: barulhento, sombrio e ultraviolento.

» As Mox

Uma gangue pequena, o território das Mox não é tanto uma área de terra, mas sim uma profissão: as Mox existem para proteger profissionais do sexo. Elas são uma das gangues mais novas da cidade, tendo se formado apenas em 2067, após a morte da proprietária de clube Elizabeth "Lizzie" Borden. A gangue se uniu para protestar contra seu assassinato pelos Garras de Tygre e para proteger profissionais do sexo de mais exploração. Sua sede principal é o Lizzie's Bar. Na última década, a liderança das Mox se tornou mais rígida, percebendo que não consegue proteger todas as profissionais do sexo da cidade – apenas aquelas que trabalham diretamente para elas. À medida que as Mox se tornam mais cínicas, alguns temem que estejam se transformando nas opressoras que foram criadas para combater.

» Os Catadores

Os Catadores não são exatamente uma gangue. Eles são mais como uma praga, operando em pequenas células enquanto um líder consegue mantê-los unidos. Tudo com que se importam é o lucro, obtido ao arrancar a cibernética dos corpos das pessoas e vendê-lo para medicânicos e fixers sem escrúpulos por toda Night City. Eles não têm honra. O que têm é um olhar aguçado para implantes e órgãos que podem revender com lucro. Se você está cheio de cromo, fique atento ao andar por um beco escuro à noite.

» Os Catadores

Os Catadores não são exatamente uma gangue. Eles são mais como uma praga, operando em pequenas células enquanto um líder consegue mantê-los unidos. Tudo com que se importam é o lucro, obtido ao arrancar a cibernética dos corpos das pessoas e vendê-lo para medicânicos e fixers sem escrúpulos por toda Night City. Eles não têm honra. O que têm é um olhar aguçado para implantes e órgãos que podem revender com lucro. Se você está cheio de cromo, fique atento ao andar por um beco escuro à noite.

» Os Garras de Tygre

Uma das gangues mais antigas de Night City, os Garras de Tygre surgiram a partir de um clube de motociclistas apoiado pela Arasaka. Após a retirada da Arasaka de Night City, no rescaldo da 4ª Guerra Corporativa, a gangue adotou uma nova identidade e ocupou o vácuo de poder para expandir seu império.

A gangue é grande, o que faz com que diferentes facções surjam e disputem entre si dinheiro, território e poder. Os conflitos causados por essas rivalidades internas são resolvidos dentro da própria organização. Um estranho que se intrometa descobrirá que os Garra de Tygre apresentam uma frente unida. As guerras internas podem recomeçar assim que lidarem com qualquer intruso.

Os Garras de Tygre operam principalmente em Little China, Kabuki e Japantown, embora sua influência também se estenda até Charter Hill.

» Os Bozos

Quando surgiram, os Bozos eram uma gangue de brincalhões, biosculpidos para se parecerem com palhaços de circo, com narizes vermelhos e bulbosos, cabelos ruivos desgrenhados. Por volta da década de 2040, os Bozos já haviam se tornado uma lenda viva: um pesadelo em Night City e a gangue definitiva de palhaços sádicos assassinos. Mas, como todas as lendas de Night City, acabaram todos mortos, exterminando uns aos outros em uma violenta guerra civil bozo por volta de 2049.

No início dos anos 2070, os Bozos já haviam desaparecido de Night City, embora ainda fossem lembrados e mencionados. Isso mudou quando Ozob Bozo chegou à cidade e, aos

poucos, começou a reviver a gangue extinta. Assim surgiu a terceira geração dos Bozos.

Hoje, eles são uma gangue de mercenários caóticos e sanguinários. Muitos acreditam que os novos Bozos, assim como os antigos, vivem nos esgotos e nas regiões soterradas, hoje conhecidas como a Velha Night City, pois é comum vê-los emergindo de bueiros por toda a cidade. Os novos Bozos seguem a mesma estética de suas versões anteriores. No entanto, são o mais próximo de uma gangue neutra, atuando como mercenários que prestam serviços para outras gangues e megacorporações, realizando o trabalho sujo – normalmente de forma caótica, espalhafatosa e destrutiva.

» Os Valentinos

Os Valentinos são uma gangue ligada à comunidade por laços de sangue. Seus parentes administram negócios locais que vão de bares e mercadinhos de esquina a casas noturnas e oficinas mecânicas. Esses negócios legais frequentemente servem de fachada para atividades criminosas, como operações de lavagem de dinheiro, laboratórios de drogas e desmanches. Os membros da gangue veneram os conceitos de honra, justiça e laços familiares, o que torna a traição o pior crime que qualquer integrante pode cometer.

Rumores dizem que os Valentinos surgiram, de alguma forma, de um antigo clube de lotharios que competiam entre si em atos de sedução, mas nenhum Valentino moderno confirma essa história. Para eles, sempre foram como são. Fazem parte de Heywood tanto quanto a terra sob seus pés.

» Os Garotos Vodus

Você talvez já tenha ouvido falar de uma gangue conhecida como Garotos Vodus, que atuava nos anos 2020. Estes não são eles. Aqueles Garotos Vodus eram farsantes, brincavam de se fantasiar e vendiam drogas. Estes Aqueles Garotos surgiram a partir da mão de obra haitiana trazida para desenvolver Pacifica nos anos 2060. Quando os investidores retiraram seus recursos por causa da Guerra de Unificação, os Garotos Vodus se organizaram e assumiram o controle de parte do distrito. Parte gangue, parte governo.

A verdade é que os Garotos Vodus não se chamam por esse nome. Eles usam o termo apenas com estrangeiros, por conveniência – um nome dado a eles por desconhecidos ignorantes que não compreendiam sua cultura ou religião. Somente os membros iniciados conhecem o verdadeiro nome da gangue.

Uma boa parte dos Garotos Vodus é formada por trilha-redes que acreditam que a Muralha Negra acabará ruindo, permitindo que as IAs atravessem e conquistem o mundo. Eles realizam atos que acreditam que lhes garantirão o favor de seus futuros senhores artificiais. Os Garotos Vodus pretendem estar do lado certo quando o apocalipse digital chegar.

OS OUTROS CARAS

As gangues e as megacorporações não são as únicas forças influentes em Night City. Já que você pretende tentar a vida como um mercenário, há mais alguns nomes que precisa conhecer.

» Canais

Se você é um mercernário e quer um trabalho, vai precisar de um canal. O mesmo vale se precisar de informações para concluir um serviço ou de equipamento específico e difícil de obter.

Os canais são a espinha dorsal da economia dos mercenários.

Eles atuam em todos os níveis da sociedade, negociando informações, mercadorias e serviços em troca de eddies e favores. Os mais baixos na hierarquia trabalham em esquinas. Os mais bem-sucedidos ocupam escritórios de alto padrão e trabalham exclusivamente para as megacorporações. Entre esses extremos, você encontrará o tipo de canal com o qual provavelmente lidará com mais frequência como mercenário: profissionais especializados em determinados tipos de trabalho, áreas de comércio ou distritos da cidade. A maioria dos serviços que você receberá passa por esses canais, então é melhor não irritá-los.

Dakota Smith: Também conhecida como Coiote Louca, Dakota tecnicamente não atua em Night City. Ela trabalha em uma garagem nos Badlands e é especializada em serviços relacionados a nômades. A maioria dos bandos passa por lá para prestar seus respeitos a Dakota quando visita a região.

Muamar "El Capitán" Reyes: Embora Muamar ofereça vários tipos de serviços aos mercenários, sua especialidade são carros. Ele é conhecido por colocar recompensas sobre marcas e modelos específicos. Quando um veículo é entregue, ele o revende por meio de seu negócio, a Autofixer.

Ozob: Em algum momento, durante uma briga, seu irmão arrancou-lhe o nariz com um alicate. Em vez de instalar um novo cromo para o nariz, Ozob decidiu que uma granada combinava mais com seu estilo. Ele atua tanto como mercenário (solo) quanto como canal. Seu principal objetivo é negociar serviços para os membros de sua gangue, os Bozos. Ozob não julga nem o objetivo nem o contratante; inclusive, já enviou integrantes da sua gangue para lutar em ambos os lados de um conflito, pois ambos estavam pagando bem.

Rogue Amendiares: A chamada Rainha dos Canais e proprietária do Afterlife, o principal bar de mercenários da cidade. A história de Rogue remonta a décadas atrás, quando ela era uma das melhores solos de Night City. Hoje, em grande parte aposentada de seus tempos de pistoleira, Rogue se especializa em reunir equipes de elite para serviços de clientes ricos.

Sebastian "Padre" Ibarra: O nome não é irônico. Padre foi sacerdote antes de deixar o clero para seguir o que chama de uma vocação mais nobre: ser um canal. Ele oferece uma variedade de serviços, mas todos parecem fazer parte de uma partida de xadrez planejada para manter alguma aparência de equilíbrio em Heywood.

Wakako Okada: Conhecida como a Dama de Westbrook, Wakako atua em um salão de pachinko na Jig-Jig Street, em Japantown. Ela é muito respeitada – ou, pelo menos, temida – pela comunidade, e seus serviços abrangem toda a gama de possibilidades.

» Os Nômades

Durante o Colapso, a situação ficou terrível. Bairros – e, às vezes, cidades inteiras – tornaram-se inabitáveis. As pessoas perderam seus empregos e suas casas. Inspiradas pelo passado, famílias e pequenos grupos se uniram, formando bandos nômades que cruzavam o continente em busca de trabalho. Com o tempo, mais pessoas se juntaram a eles, até que passaram a somar milhões e formaram suas próprias nações. Para os habitantes das cidades que visitavam, os nômades eram um mal necessário: difamados pela mídia como ladrões, saqueadores ou coisa pior, mas indispensáveis para suprir a mão de obra cada vez mais escassa. Eles atuavam como equipes de construção, administravam carnavais e circos para entreter as massas e contrabandeavam mercadorias para o mercado negro.

Durante o Tempo do Vermelho, as nações nômades viram seu poder crescer. Elas conheciam as estradas e os mares melhor do que qualquer um, o que lhes permitia manter o fluxo de bens e serviços entre cidades isoladas. Sua experiência em construção foi essencial para reconstruir cidades devastadas pela guerra, enquanto seus espetáculos itinerantes distraíam as pessoas de suas preocupações por algum tempo.

Mas, é claro, nada dura para sempre. Empresas de construção começaram a oferecer valores melhores do que os contratantes nômades podiam cobrir, e a mídia produzida em massa revelou-se uma atração mais sedutora do que carnavais e circos. Pior ainda, uma das nações nômades, a Meta, traiu as demais. Capaz de "falar corporativês", a empresa de transporte da Meta, a DTS, passou a oferecer preços menores do que os outros grupos nômades e garantiu contratos exclusivos, até se tornar a maior transportadora de mercadorias da América do Norte.

Com seu poder reduzido, as nações nômades restantes ficaram diante de uma escolha: trocar sua autonomia por comida e dinheiro, firmando contratos de longo prazo com várias megacorporações e outros grupos, ou permanecer livres, correndo o risco de uma morte lenta e gradual de sua cultura e estilo de vida.

Os nômades mais frequentemente vistos em Night City pertencem à Nação Aldecaldo, formada inicialmente quando moradores de Los Angeles juntaram seus pertences e foram embora. Os Fantasmas, um grupo de ex-nômades exilados de seus bandos, atacam transportes que viajam de e para Night City através das Terras Áridas.

» Night City Police Department (NCPD)

Ah, a nata de Night City. Você conhece aquela história de "servir e proteger" que aparece nos vídeos? Esqueça. Em Night City, a única coisa que a NCPD serve e protege são os interesses de seus mestres megacorporativos. Considere todo policial que encontrar corrupto até que ele prove o contrário, porque, mesmo que não seja, há grandes chances de seu parceiro ou superior ser.

A NCPD nunca bem financiada, permaneceu como um serviço quase público até pouco tempo atrás, quando a cidade decidiu que ela custava dinheiro demais e gerava receita de menos. A NCPD foi privatizada e reorganizada, com um CEO demitiu metade do efetivo, reduziu as patrulhas e passou a priorizar a geração de receita por meio da emissão de multas, em vez de prevenir ou solucionar crimes. A corporação também começou a cobrar dos cidadãos de Night City cinco eddies por minuto para realizar chamadas ao 911 e a solicitar "doações" para investigar crimes específicos. Em outras palavras, quer descobrir quem assassinou sua querida tia? É melhor estar preparado para ajudar a financiar a investigação.

Ainda assim, não se deixe enganar pela queda na capacidade da NCPD. Mesmo com pouco financiamento e efetivo reduzido, a polícia ainda dispõe dos recursos de um pequeno exército. Isso inclui veículos blindados, AVs e todo tipo de arma de fogo e munição. Além disso, existe a MaxTac, a força militarizada especializada na eliminação de ciberpsicóticos. O financiamento da MaxTac continua sendo prioridade, já que sua visibilidade e reputação fazem com que cada ação tomada por ela se transforme em uma vitória de relações públicas. À medida que o restante da corporação se torna cada vez menos capaz, a MaxTac passou a responder a crimes que estão fora de sua atribuição. Em outras palavras, mesmo que você não seja um ciberpsicótico, se entrar no radar da MaxTac, seus agentes vão acabar com você.

» REO Meatwagon

A REO Meatwagon é um serviço médico de emergência barato e sem firulas, contratado pela cidade para atender aos casos que a Trauma Team não aceita – ou seja, a maioria deles.

Ao contrário da Trauma Team, a REO Meatwagon opera em terra, utilizando ambulâncias antigas. Metade dos pacientes recolhidos por seus paramédicos não chega viva ao hospital. Alguns nem chegam ao hospital. Rumores sobre ligações entre a REO Meatwagon e grupos de catadores são bastante comuns.

Isso não quer dizer que não existam bons paramédicos trabalhando para a REO Meatwagon. Só não conte que um deles estará na ambulância quando forem buscá-lo.

04 O DIA A DIA NA ALVORADA NEON

Por Thompson, 2077

A sociedade moderna é um sistema rígido de classes. Esqueça o antigo modelo de três estratos do início do século: classe alta, média e baixa. Agora existem apenas duas classes – a alta e a baixa –, cada uma composta por três subgrupos: dominantes, intermediários e dominados.

Bourdieu previu isso muito bem. Você não faz a menor ideia de quem ou do que estou falando? Então baixa uns livros, pirralho.

Para entender o que significa ser um cyberpunk, primeiro é preciso compreender como vive alguém que não é um.

ESTADO CORPORATIVO

Embora Night City seja oficialmente uma "cidade internacional", na prática funciona como uma cidade-Estado contemporânea. Contudo, esse Estado é, na realidade, um Estado Corporativo: uma sociedade governada por megacorporações que mantêm o monopólio sobre praticamente todo o comércio regional.

A grande maioria das pessoas que vive em Night City é anarcocapitalista. Elas não acreditam em governo e se deixam levar pela ideia de que "poderia ser muito pior" para justificar a vida que levam. Essa percepção cultural é introjetada desde a infância, de modo que a maioria sequer imagina que possa existir uma sociedade diferente.

GOVERNO

Como Estado Corporativo, Night City é "gerenciada", e não governada. Sua liderança segue procedimentos comerciais padrão: o Prefeito administra os assuntos cotidianos da cidade, sendo nomeado e supervisionado pelo Conselho Diretor. Enquanto contar com o apoio do Conselho, o Prefeito possui poderes ditatoriais e pode contratar ou demitir diretores executivos conforme desejar.

O Conselho Diretor é composto por executivos do mais alto escalão das megacorporações presentes na cidade. Seus membros não são responsáveis pela administração diária de suas corporações, mas atuam como um órgão político, aconselhando e orientando o Prefeito.

Regras e regulamentos menos importantes são criados por burocratas de todos os níveis. As decisões políticas mais relevantes, porém, são tomadas pelo Conselho, que também pode decidir a quantidade de ações disponíveis no mercado e, possivelmente, seu preço atual.

A relativa benevolência do governo de Night City depende de como os acionistas das megacorporações estão organizados. Muitas vezes, a cidadania na cidade é definida pela posse de ações de uma das corporações que compõem o Conselho, e a certidão de nascimento pode ser emitida junto à aquisição dessas ações. Quanto mais ações alguém possui, maior é seu poder de voto. Na prática, porém, o Conselho é dominado por uma minoria rica, fortemente ligada às megacorporações.

Em algumas circunstâncias, acionistas "pobres" conseguem se unir em blocos de interesse comum, de maneira semelhante aos partidos políticos em uma democracia. Se reunirem votos suficientes, podem eleger um representante para o Conselho.

A posse de ações significa poder. Se poucos magnatas controlarem o Conselho, a sociedade será administrada de acordo com seus interesses, e os direitos individuais serão prejudicados. Caso outros blocos de votação conquistem espaço no Conselho, seus interesses também poderão ser protegidos; à medida que mais grupos obtiverem poder, os direitos poderão ser gradualmente estendidos a todos os cidadãos.

Entretanto, situações assim raramente acontecem. Toda a estrutura social de Night City parece projetada para que cada pessoa viva sua vida com poucas oportunidades reais de ascensão.

Embora ainda existam datas comemorativas importantes, como Natal, Dia dos Namorados e Páscoa, os feriados associados a elas foram abolidos há muito tempo. Hoje, essas datas exercem apenas uma função comercial. A principal mudança ocorre em relação ao Ano-Novo. A data em si possui pouca importância cultural em Night City, pois outra celebração tomou seu lugar: o Ano-Novo Fiscal, o período em que as megacorporações apresentam seus relatórios de faturamento. Nessas ocasiões, o Conselho pode organizar grandes celebrações, distribuir dividendos extras e patrocinar as comemorações. As verdadeiras festividades ocorrem após períodos extraordinariamente lucrativos para uma ou mais megacorporações.

LEI E ORDEM

Todo o poder militar está nas mãos das megacorporações, desde a polícia local até as forças armadas. As forças de segurança locais são controladas pelos diretores, enquanto operações importantes podem ser ordenadas pelo Prefeito e aprovadas pelo Conselho.

Os regulamentos das megacorporações têm força de lei. Existem inúmeras regras destinadas a garantir que os indivíduos coloquem os interesses corporativos acima dos seus próprios.

As liberdades pessoais são frequentemente permitidas apenas até o ponto em que não interferem no desempenho profissional. A incapacidade de seguir regulamentos, atingir quotas ou concordar com um supervisor pode resultar em rebaixamento, cortes salariais – e na consequente perda de status social –, sentenças criminais ou demissão.

A demissão é uma das punições mais severas. Como o monopólio está nas mãos de poucas megacorporações, existem poucos empregadores e oportunidades de trabalho, o que torna extremamente difícil para um indivíduo reconstruir sua vida. Benefícios, como planos de saúde, também são perdidos junto com o emprego.

Não existe um sistema judiciário verdadeiramente independente. Executivos de cada distrito ou instalação conduzem audiências e julgamentos de caráter local.

As viagens são controladas pelas megacorporações. Os cidadãos têm liberdade para viajar usando seu tempo livre e seu próprio dinheiro, mas podem descobrir que as vagas que reservaram foram cedidas a pessoas que viajam a negócios. Funcionários produtivos são recompensados com férias pagas em destinos turísticos. A maioria dos empregados, no entanto, raramente consegue sair do local onde trabalha, a menos que seus conhecimentos sejam temporariamente necessários em outro lugar.

As notícias são manipuladas pelo setor de relações públicas ou pelos departamentos de comunicação das megacorporações, sempre retratando funcionários felizes e uma cidade próspera. Falhas raramente são divulgadas. Rebeldes não são reconhecidos como tal: são rotulados como criminosos, sabotadores, saqueadores, terroristas, socialistas, comunistas ou, pior de tudo, sindicalistas – e devem ser descobertos e detidos a qualquer custo.

O comércio é regulamentado pelas megacorporações. Os funcionários até podem comprar produtos nas diversas lojas espalhadas pela cidade, mas os preços e a variedade disponível são definidos pelas próprias corporações. Como elas controlam todo o comércio, não há chance de encontrar uma barganha em outro lugar. É claro que existe o mercado noturno, mas ele é flagrantemente ilegal.

Em um Estado Corporativo, impostos específicos não são necessários, já que as corporações lucram com tudo o que é comprado ou vendido. De tempos em tempos, em anos particularmente lucrativos, as megacorporações concedem bônus aos seus funcionários.

VOCÊ É UM MARGINAL

Você é um marginal, pois vive à margem de tudo isso. A menos que seja um corporativo, não é funcionário das megacorporações. Pode até fazer trabalhos sujos para elas eventualmente, mas certamente não possui nenhum vínculo permanente. Você está à margem da sociedade e pode ser tratado como marginal, mercenário, criminoso ou apenas como um vagabundo. Parabéns, agora você sabe o que significa ser um Cyberpunk em Alvorada Neon.

ONDE VOCÊ MORA

A maioria das pessoas em Night City segue sua rotina sem pensar muito nisso, mas entender como você – e os outros – vivem pode ser crucial para o sucesso de um trabalho. Preste atenção.

Tudo começa pelo lugar onde você mora. Se a sorte não está ao seu lado, você vive nas ruas. E isso não é fácil em uma cidade hostil às pessoas em situação de rua. A NCPD despeja acampamentos de sem-teto com violência regular-

mente, e o governo de Night City dedetiza os esgotos como se as pessoas que dormem lá fossem pragas, e não seres humanos.

Tem um pouco de grana? Então você provavelmente vive nos andares inferiores de uma megaconstrução, em um apartamento possivelmente mofado de algum complexo menor da cidade ou, talvez, em um trailer estacionado em um acampamento nos arredores. É bem provável que você divida o banheiro com outra pessoa e não consiga dar mais de cinco passos sem esbarrar em uma parede, mas, pelo menos, sua porta tem uma fechadura.

Quanto mais você ganha, mais espaço recebe. Os andares intermediários das megaconstruções oferecem apartamentos razoavelmente espaçosos, com banheiro próprio, embora alguns não tenham cozinha e forneçam comida apenas por meio de máquinas de venda embutidas nas paredes. Há apartamentos semelhantes, alguns até com vários quartos, em prédios melhores espalhados pela cidade.

É claro que, se você for importante o bastante, pode conseguir algo um pouco melhor: moradia subsidiada por corporações. Há apartamentos funcionais e limpos dentro dos limites da cidade para a gerência intermediária, além de pequenas e agradáveis casas em lugares como Rancho Coronado para os importantes trabalhadores das fábricas.

Se você está nadando em eddies, tem duas opções: subir ou sair. Os melhores apartamentos ficam no alto de Night City, nos últimos andares de arranha-céus e edifícios residenciais sofisticados, com segurança reforçada. A maioria das pessoas só vê lugares assim em vídeos: cômodos amplos, cheios de comodidades. Ou talvez você consiga uma casa em Charter Hill ou North Oak, bem longe do fedor da gente comum.

Parabéns, você está vivendo o sonho. Só confira se não há facas apontadas para as suas costas.

O QUE VOCÊ COME

Talvez você já tenha ouvido falar de kibble. Basicamente, é ração para cachorros feita para humanos e, durante muito tempo, foi um dos pilares da alimentação da maioria das pessoas. Felizmente, a tecnologia alimentar evoluiu, e hoje só os verdadeiramente desesperados mastigam aquela porcaria.

Atualmente, a maior parte da nossa dieta é composta por comida artificial. E não quero dizer que você esteja comendo plástico ou algo assim. Apenas que não é aquilo que parece ser. Veja o burrito que você comeu no almoço. A carne não veio de uma vaca. Ela foi "cultivada" nos campos da Biotechnica, ao sul da cidade, na forma de vermes moídos até se transformarem em uma pasta chamada scop. Depois, essa pasta foi moldada, temperada e tingida até adquirir uma forma vagamente parecida com carne. O feijão e os outros vegetais são feitos de algas e soja, submetidos a um processo semelhante. O queijo é produzido a partir de compostos químicos, misturados em um tanque e deixados para secar. Claro, existem frutas clonadas e carne cultivada in vitro, mas sua alimentação consiste principalmente em vermes, realçadores de sabor e soja, choomba.

E a comida de verdade? Bife de verdade, feito de vacas de verdade? Tomates de verdade, cultivados em videiras de verdade? Essas coisas existem, mas você vai pagar muitos eddies por elas. A cada ano, o mundo perde um pouco mais de suas terras agricultáveis, e a maior parte do que resta é usada para cultivar o trigo necessário para produzir $CHOOH^2$. Como resultado, comida de verdade é um luxo que apenas os ricos podem consumir regularmente.

Já ouvi rumores sobre hortas de guerrilha em lugares como Pacifica, onde as pessoas cultivam seus próprios vegetais e criam seu próprio gado. Mas você vai ter de ir até lá para descobrir se isso é verdade.

COMO VOCÊ SE DESLOCA

Você tem pernas, não tem? Ou talvez algum dispositivo de mobilidade? Caminhar – ou utilizar uma alternativa assistida – continua sendo uma das formas mais comuns de se locomover por Night City, mesmo com a aproximação do próximo século. Dentro do seu subdistrito, pode ser mais fácil e barato ir a pé da sua megaconstrução até o mercado e voltar. Precisa ir mais longe e está sem muita grana? Acredite ou não, o sistema de transporte público de Night City, a NCART, até que faz um trabalho decente ao oferecer transporte barato e confiável. Talvez isso aconteça porque a Night Corp a comprou em 2068, após uma série de ataques com gás venenoso no metrô.

Se tiver sorte, você possui uma motocicleta ou um carro. Eles funcionam da mesma forma que sempre funcionaram: certifique-se de que o tanque está cheio, ligue o veículo e dirija. Pronto, é só seguir viagem. Algumas pessoas se conectam diretamente ao computador do carro por meio de seu Link Pessoal e dirigem usando apenas a mente, mas a NCPD insiste que a condução sem as mãos causa mais acidentes e desaprova essa prática. É claro que, se você tiver alguns eddies sobrando na conta, pode deixar que outra pessoa dirija, contratando um serviço como a Combat Cab ou a Delamain para levá-lo do ponto A ao ponto B.

Ou você pode simplesmente abandonar o chão e seguir pelos céus, voando pelos cânions formados entre os arranha-céus como um piloto de caça em um vídeo antigo. Os AVs oferecem transporte aéreo para os ricos, permitindo que eles escapem dos congestionamentos terrestres e, literalmente, desfrutem da vida nas alturas.

COMO VOCÊ FICA POR DENTRO

Todo mundo quer se manter informado. Ou, pelo menos, acredita que quer. A maior parte das notícias vem diretamente de duas fontes: N54 News ou WNS. Elas controlam o fluxo de informações, negociando com as outras megacorporações o que deve ser divulgado e o que deve ser enterrado. A maioria das fontes de notícia que não pertence diretamente à N54 ou à WNS compra conteúdo pronto dessas redes, às vezes complementando-o com uma cobertura própria, mais esporádica, de acontecimentos locais.

Ao acessar a CitiNet pelo seu holofone ou por um dataterm, você pode consultar informações disponibilizadas em netsites. Em geral, são coleções secas e entediantes de textos e imagens, criadas principalmente para informar, e não para entreter. Os mais velhos se lembram de quando a CitiNet era um lugar vivo e vibrante, onde qualquer pessoa podia compartilhar seus próprios vídeos, áudios e textos em algo chamado Data Pool. Mas esses tempos ficaram para trás há muito tempo. Quando a NetWatch assumiu o controle direto das CitiNets, reduziu a quantidade de dados que podia circular a qualquer momento. Eles dizem que isso serve para evitar outro DataKrash, mas é curioso como essa medida também concentra, mais uma vez, as formas de entretenimento mais acessíveis nas mãos das megacorporações, não é?

Se você não possui um holofone ou precisa trocar informações sem ser rastreado, pode usar um dataterm público. Esses terminais de computador blindados permitem realizar chamadas e acessar a CitiNet mediante uma cobrança por minuto.

COMO VOCÊ SE DIVERTE

Não faltam prazeres baratos em Night City! Para os extrovertidos dispostos a enfrentar os perigos da cidade, há centenas – talvez milhares – de boates, bares, cassinos, casas de jogo, bordéis, clubes de danças cerebrais e até mesmo um ou outro museu ou cinema. Se você for mais introvertido, pode ficar em casa consumindo de tudo: vídeos, Danças Cerebrais e gritanuncios. As opções não acabam. Afinal, se há algo que as megacorporações desejam, é uma cidade cheia de pessoas apaziguadas – e nada apazigua mais do que entretenimento vazio.

Quando se trata de transmissão televisiva, suas opções se limitam a duas: WNS e Network 54. Elas controlam as ondas de transmissão – e as redes a cabo – de Night City, oferecendo grades de programação semelhantes, com notícias higienizadas pelas corporações, dramas de realidade, programas de entrevistas e o atual sucesso da cidade, A Puta de Watson.

O rádio continua sendo, surpreendentemente, uma forte disputa pela atenção das pessoas nos anos 2070, com pelo menos quatorze estações transmitindo ativamente em Night City. As pessoas ainda amam música, e ouvi-la pelo rádio continua sendo conveniente enquanto dirigem, caminham pelas ruas ou viajam de metrô. Aliás, você pode ouvir na 107.3 Morro Rock Radio: músicas clássicas e pensamentos profundos. Uma combinação perfeita.

Estações piratas de rádio e televisão também surgem de vez em quando. Essas operações ilegais transmitem de tudo, desde programas antigos que a N54 e a WNS descartaram

há muito tempo até discursos carregados de propaganda, incentivando as massas a se levantar e se rebelar contra o sistema. Divertido, se esse for o seu tipo de coisa.

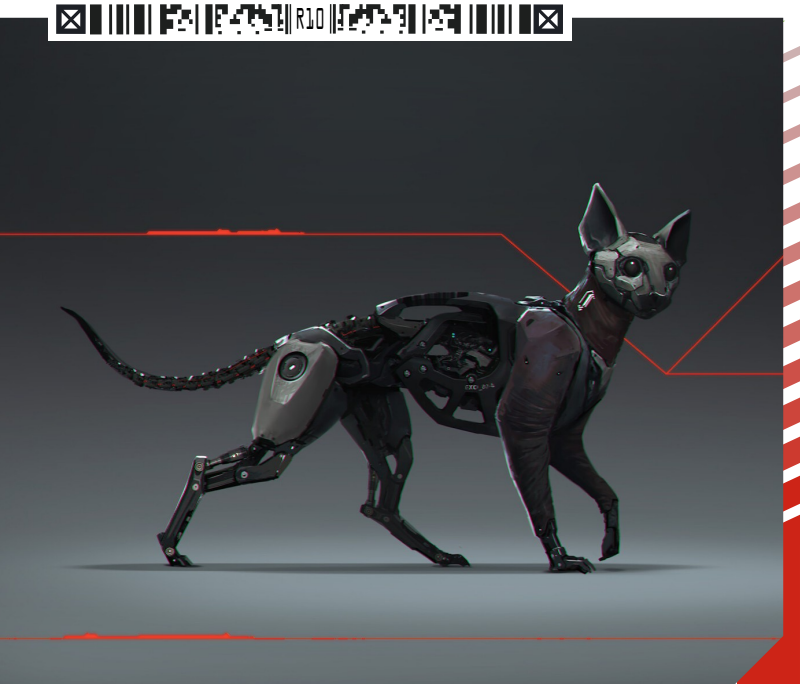
As danças cerebrais combinam as melhores partes de encarar uma tela passivamente e usar drogas, viciando você nos prazeres de viver cenários que jamais poderia experimentar por conta própria. Quer saber como é mergulhar de uma cachoeira? Saltar de paraquedas de um avião? Tocar grama de verdade? Agora é a sua chance. É claro que noventa por cento das danças cerebrais são pornografia.

Você também encontra os velhos clássicos: videogames, tanto tradicionais quanto virtuais, além de um ou outro livro ou gritanuncio carregado em um chip ou impresso em papel de baixa qualidade.

COMO VOCÊ CONSEGUE AS COISAS

Na maior parte do tempo, se você precisa de algo e tem os eddies, basta comprar. Se puder arcar com a taxa de entrega, fazer compras à distância pelo seu dataterm também é uma opção. Caso contrário, vá até uma loja e pegue o que precisa – ou roube você mesmo.Há diversas redes de lojas prontas para atender às suas necessidades, desde a All Foods, para comida, até uma loja local da Kiroshi, para suas necessidades ciberópticas. Se preferir um atendimento mais pessoal, embora potencialmente perigoso, experimente as lojas localizadas nos mercados ao ar livre, becos escuros e ruas secundárias de Night City.

Mas nem tudo pode ser comprado por impulso. Alguns itens são escassos devido à oferta limitada ou à alta demanda. Outros são simplesmente ilegais, mesmo em Night City. Quando você precisa de algo que não encontra nas prateleiras, tem duas opções: encontrar um canal capaz de consegui-lo para você ou ir até os mercados negros de Kabuki ou Dogtown. É claro que você sempre pode descobrir quem possui o que procura e roubá-lo dessa pessoa. Só esteja preparado para arcar com as consequências caso ela tenha contatos.



COMO VOCÊ MANTÉM CONTATO

Você provavelmente tem um holofone instalado no cérebro graças a sua neuroporta. Com ele, pode fazer chamadas de voz e enviar mensagens de texto. O aparelho até transmite o rosto da pessoa do outro lado da linha – caso os dados necessários sejam incluídos na chamada – e simula sua fala ao projetá-la em uma janela da sua HUD.

Talvez você também possua um holofone do tipo que cabe na palma da mão. Ele pode ter uma finalidade legítima, como a necessidade de um segundo telefone para negócios. Ou talvez sirva para algo menos legítimo, como a necessidade de um telefone descartável difícil de rastrear. De qualquer forma, eles funcionam como os modelos implantados na neuroporta, apenas são menos convenientes. Você precisa usar sua própria voz, falando em voz alta, e o som é reproduzido por um alto-falante ou por fones de ouvido.

Aliás, esteja preparado para pagar se fizer uma chamada de longa distância. Ligar para alguém dentro de Night City está incluído no seu plano mensal de serviço. Pode falar o quanto quiser. Porém, se estiver ligando para fora de Night City, sua operadora precisa encaminhar a chamada para um serviço via satélite, o que custa uma pequena fortuna.

Com acesso à CitiNet, você pode enviar e receber correio eletrônico pelo holofone ou por um terminal. Mais uma vez, isso é gratuito se você estiver se comunicando com alguém em Night City, mas há cobrança caso envie um e-mail para qualquer outro lugar do mundo. E tem mais: a NetWatch provavelmente consegue ler o que você escreveu.

Por fim, existem as cartas. Sabe como é: pegue uma folha de papel de baixa qualidade, escreva algumas palavras, dobre-a, coloque-a em um envelope e envie. Sim, isso ainda é possível, mas primeiro você precisa contratar um mensageiro. Os únicos serviços postais de Night City são privados, e o preço pode variar de alguns eddies, para contratar um rato de rua local, a algumas centenas de eddies, para contratar um mensageiro armado e de boa reputação.

A VIDA NA ESTRADA, OS NÔMADES

Os Nômades estão sempre em movimento, viajando pelo país com seus veículos e suas famílias, assim como seus antepassados faziam. Movidos por necessidades econômicas, deslocam-se de trabalho em trabalho, estabelecem-se temporariamente para realizar seus serviços e partem assim que terminam. Eles vivem em acampamentos que normalmente consistem em diversos veículos estacionados ao redor de prédios abandonados. Durante sua permanência, esses edifícios podem servir como ponto de encontro, alojamento, hospital, escola ou qualquer outra instalação em que seja necessário abrigo.

Os Nômades são divididos em famílias, clãs, tribos e nações. As famílias podem ter apenas duas pessoas ou chegar a cem membros. Um clã é formado por várias famílias e pode reunir de algumas centenas a mais de mil integrantes. As tribos são muito maiores, compostas por várias dezenas de milhares de pessoas. As nações são os maiores grupos, contando com centenas de milhares de membros; a maior Nação Nômade pos-

sui aproximadamente um milhão de integrantes. Esses números populacionais são um tanto flexíveis, embora as classificações em si não sejam intercambiáveis. Embora famílias, clãs, tribos e nações nômades tenham seus conflitos e divergências, eles raramente escalam para algo mais sério do que uma rixa superficial – e nunca para uma batalha em grande escala. As nações nômades possuem seus próprios territórios e cuidam de seus próprios assuntos, ao mesmo tempo que mantêm contato cordial e alianças entre si. Nesse aspecto, os Nômades são muito diferentes das gangues das grandes cidades.

Atualmente, os Nômades são divididos entre as Sete Nações e os Raffen Shiv. Como o nome sugere, as Sete Nações são formadas por sete grupos distintos de Nômades, cada um reunido em torno de um único líder carismático e respeitado. Os Raffen Shiv são foras da lei e párias da sociedade nômade. Eles atuam como bandidos de estrada e seguem um conjunto diferente de regras.

Cada Nômade desempenha um papel único dentro de seu respectivo grupo. Há líderes, motoristas, defensores, saqueadores, médicos, professores e trabalhadores. Todos devem ser úteis e contribuir para a comunidade de uma forma ou de outra. Durante suas viagens, os grupos aceitam uma variedade de trabalhos: podem transportar pessoas e mercadorias, tanto legais quanto ilegais; trabalhar sazonalmente em fazendas; ou firmar contratos de curto prazo em grandes canteiros de obras, fornecendo tanto mão de obra quanto equipamentos. Enquanto os Nômades com habilidades especializadas cumprem sua parte no local de trabalho, os demais Nômades aptos permanecem no acampamento para manter os veículos e cuidar das crianças e dos idosos. Quando o trabalho termina, o grupo inteiro reúne seus pertences e segue adiante.

Os Nômades operam à margem da lei, procurando, em sua maioria, evitar interações diretas com as autoridades locais – sejam elas governos, corporações ou comunidades independentes. Ainda assim, não hesitam em negociar bens roubados, contrabandear fugitivos através das fronteiras estaduais ou saquear cidades abandonadas, bases militares e caravanas. A maioria dos grupos não teria a ousadia ou o desespero necessários para atacar comboios corporativos ou governamentais, mas os Raffen Shiv são a exceção a essa regra.

EDUCAÇÃO NÔMADE

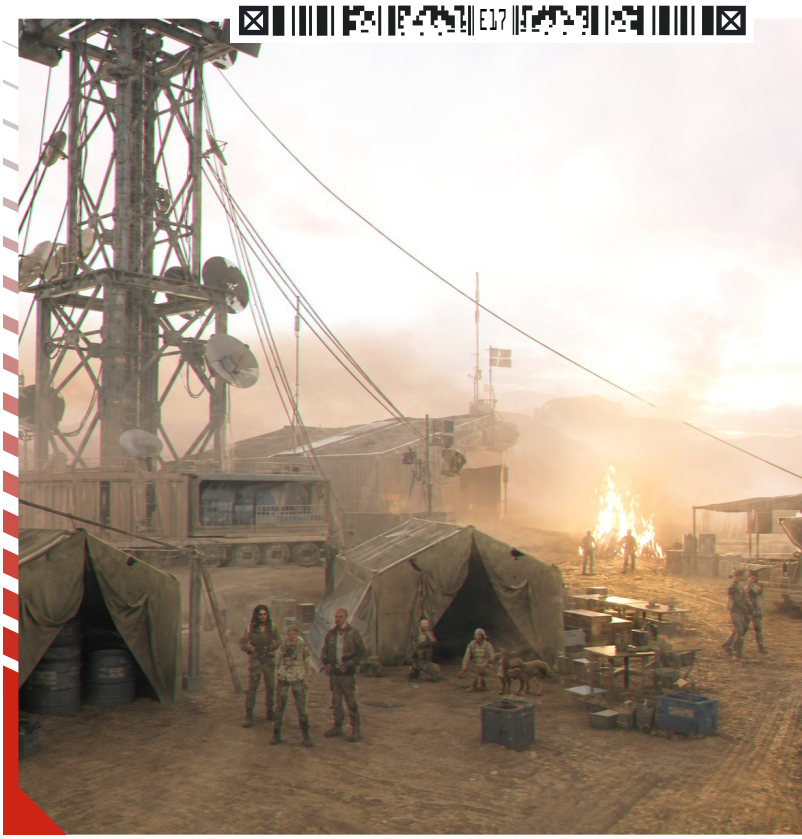
Para um grupo de pessoas sem moradia permanente, os Nômades são surpreendentemente bem instruídos. Eles não querem que sua cultura "se torne selvagem", como costumavam dizer, e por isso mantêm a tradição rural americana do ensino domiciliar. Professores educam tanto adultos quanto crianças, e os acampamentos frequentemente contam com bibliotecas móveis, estações de Trilha-Redes e centros de comunicação para manter contato com o restante do mundo. Alguns acampamentos nômades maiores possuem até seus próprios cinemas e teatros móveis.

As aulas consistem principalmente em conhecimentos práticos, como mecânica, agricultura ou engenharia – ocupações manuais que podem ajudá-los a se qualificar para trabalhos melhores –, mas alguns Nômades estudam literatura clássica ou até filosofia. Em muitos casos, a linguagem falada pelos Nômades é mais sofisticada e elaborada do que a utilizada pelos habitantes das grandes cidades.

OS RAFFEN SHIV

Os Raffen Shiv são bandidos, criminosos e párias. Exilados das nações nômades, eles formam gangues perigosas que rondam as estradas e os arredores das cidades em busca de presas. O nome "Raffen Shiv" é uma combinação de diversas expressões pejorativas nômades. Em algumas nações, um ancião sentencia oficialmente um indivíduo como Raffen Shiv em uma cerimônia que bane o condenado da comunidade para sempre.

Embora numerosos, os Raffen Shiv não formam uma única nação, nem mesmo tribos ou clãs coesos. Eles viajam sem suas famílias, assemelhando-se a gangues itinerantes, cada uma delas implacável, destrutiva e agressiva. Para a maioria dos habitantes das cidades, que raramente encontra Nômades, os Raffens são indistinguíveis de seus antigos semelhantes. Assaltos, emboscadas a comboios e ataques a pequenas cidades e subúrbios cometidos por diversas gangues de Raffen Shiv são frequentemente relatados pelas vítimas como "ataques de Nômades", e essa é a razão pela qual Nômades inocentes às vezes são recebidos com hostilidade.



NORTHSIDE INDUSTRIAL DISTRICT
ARASAKA WATERFRONT
ARASAKA
WATSON
KABUKI
LITTLE CHINA
JAPANTOWN
NORTH OAKS
WESTBROOK
MORRO ROCK
CITY CENTER
DOWNTOWN
CORPO PLAZA
CHARTER HILL
WELLSPRINGS
VISTA DEL REY
HEYWOOD
ARROYO
THE GLEN
SANTO DOMINGO
COAST VIEW
RANCHO CORONADO
PACIFICA
WEST WIND ESTATE
DOGTOWN

CIBERNÉTICOS

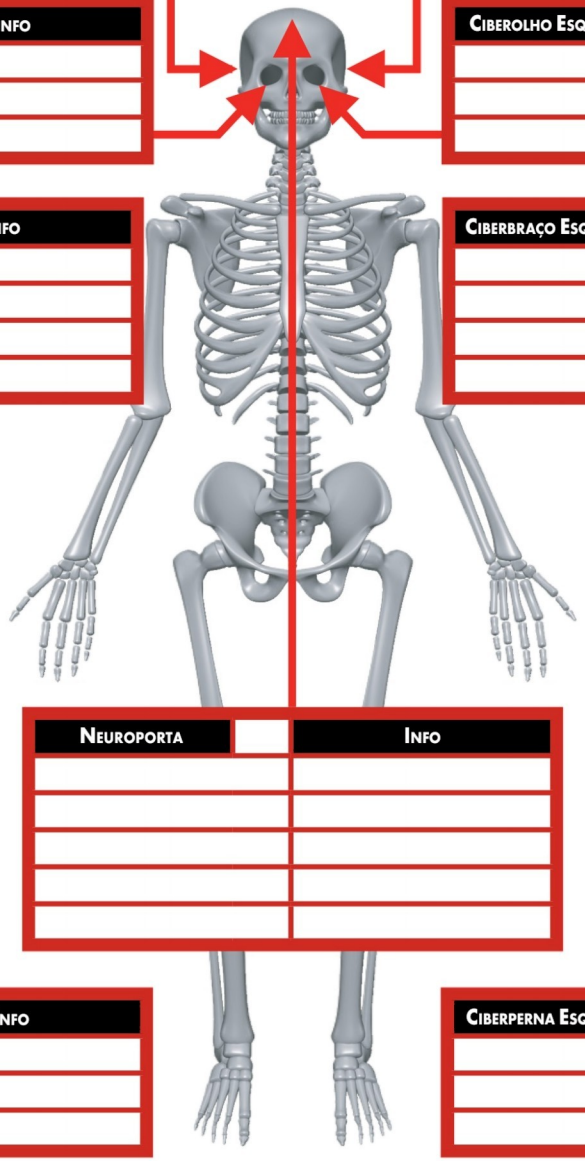
Pacote de Ciberáudio		Info

Ciberolho Direto		Info

Ciberolho Esquerdo		Info

Ciberbraço Direito		Info

Ciberbraço Esquerdo		Info



Para cibernéticos sem requisitos base (como Cibernéticos Internos), apenas aponte cada peça nos espaços abaixo do nome da categoria.

Neuroporta		Info

Ciberperna Direita		Info

Ciberperna Esquerda		Info

Cibernéticos Internos	Info

Cibernéticos Externos	Info

Equipamento Neural	Info

Equipamento Borgue	Info

CYBERPUNK RED

Alcunha

Cargo

INT	REF	DES	TEC	MOR

VONT	SORTE (DE)	MOV	CORPO	EMP (DE)

PV (DE)

Gravemente Ferido

Teste de Morte

Humanidade (DE)

PERÍCIAS

Habilidade de Cargo

Perícia	STAT	NVL	TOTAL

Perícia	STAT	NVL	TOTAL

ARMAS & ARMADURAS

Armadura	PP	Penal.
Cabeça:		
Corpo:		

A Penalidade se aplica a DES, REF & MOV

Arma	Dano	Munição	CdT	Anotações

ESTILO & SUBSTÂNCIA

Ciberpet

Habitação

Estilo de Vida

Moda

Pontos de Melhoria (DE)

Reputação

SUAS COISAS

Renda

Dívida

Dinheiro

Item	Anotações

Jogador:

CYBERPUNK

RED

GET THERE ALIVE, OR YOUR
SILVER HAND
FASTER!
SINCE 2020

Cyberpunk RED

A ALVORADA NEON

Só para atualizar você: nas últimas décadas, conseguimos construir uma cidade do zero; arruiná-la ao transformá-la em um playground para gangues e corporações; explodir o Centro da Cidade com uma verdadeira bomba nuclear; quase expulsar as megacorporações; reconstruir a cidade sem ajuda governamental; evitar uma guerra com a NUSA e, por fim, transformá-la novamente em um p layground para gangues e corporações.

É, choomba, a Cidade dos Sonhos voltou!
Seja bem-vindo à Alvorada Neon!

Alvorada Neon é um suplemento para **Cyberpunk RED**, a edição mais recente do clássico jogo de RPG de mesa ambientado em um futuro sombrio. Ele reúne tudo de que você precisa para explorar Night City em 2077, no mesmo período em que se passam os acontecimentos do jogo Cyberpunk 2077 e do anime Cyberpunk: Mercenários.

- Exatamente o que você precisa para atualizar o seu Cyberpunk RED, armas, os cibernéticos e os hacks rápidos da década de 2070.
- Os ciberpets estão de volta! Tudo o que você precisa para adquirir, manter e aprimorar seu companheiro cibernético.
- Desafie o destino e torne os combates ainda mais emocionantes com o Tarô de Night City, expandindo o sistema de críticos e deixando os conflitos ainda mais cinematográficos.
- Timeline expandida, descubra tudo o que aconteceu desde o fim do Tempo do Vermelho até a Alvorada Neon.
- Descrição completa de Night City nos anos 2070, incluindo suas gangues, megacorporações, sociedade e estilo de vida.

Talsorian Games

CR300X

Conteúdo gratuíto e não oficial, venda proibida!

CD PROJEKT RED®